BAZAR
ŚWIATA MŁODYCH

NUMER: 3/15
CZERWIEC'93
cena: 10 000 zł
indeks: 352861

SUPER ZABAWA DLA SUPER GŁÓW!

BAZAR
OKNO
WE
AKWARIUM

MIESIĘCZNIK PEŁEN ŁAMIGŁÓWEK

HEIDE-PARK

Północno-Niemieckie największe „Wesołe Miasteczko”

Soltau

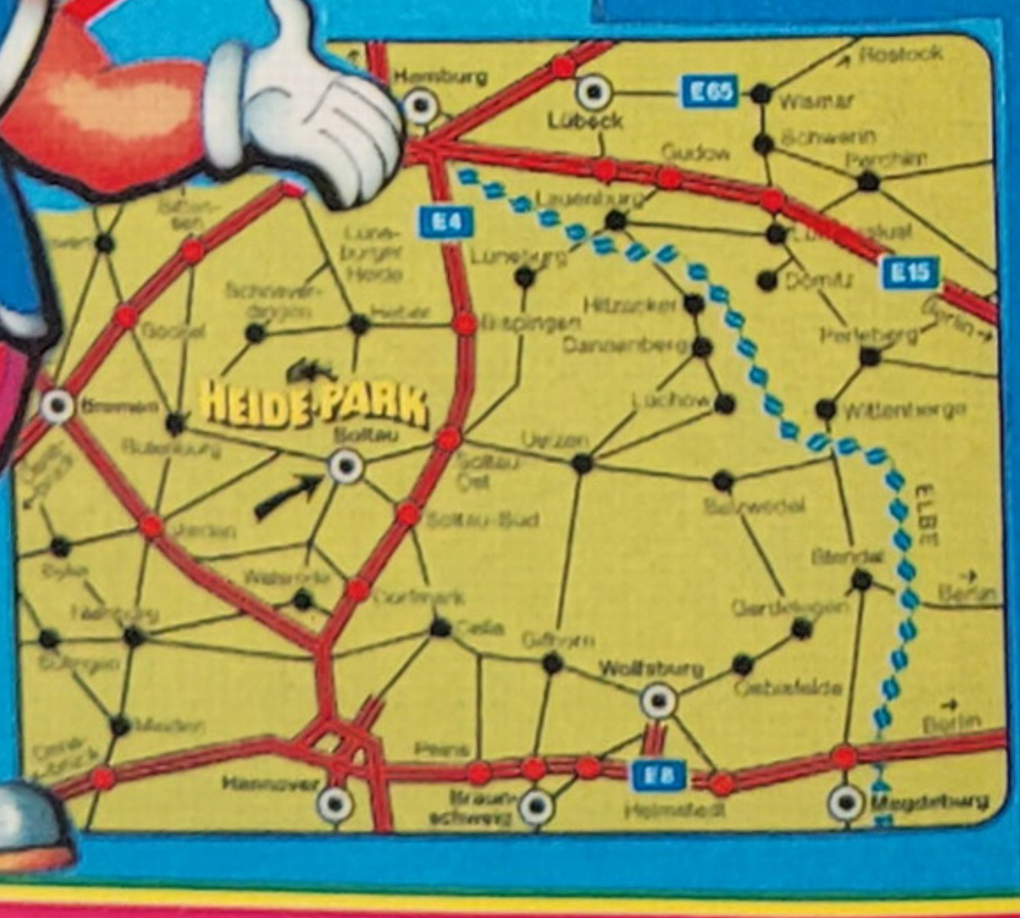
PYSZNA ZABAWA

dla małych, średnich i zupełnie dorosłych

Przyjedź jak najszybciej! Zabierz rodziców!

Z autostrady A–7 (Hanower–Hamburg) zjazd w Soltau–Ost.

Dzień superatrakcji przed Tobą



Hej

Witajcie! – czerwcowy, przedwakacyjny BAZAR poleca rozmaitości.
Do wyboru, do koloru!

Każde z zadań – nawet to najłatwiejsze – wymaga... zrozumienia. Wiele błędów popełniamy nie rozumiejąc poleceń. Nie spieszcie się! „Bazar" nie zając – nie ucieknie.

Rozwiązania większości łamigłówek są na stronach 32-33, ale nie psuj sobie zabawy. Tam zajrzyj na końcu! Tylko po to, aby sprawdzić to, co rzeczywiście okazało się trudnym problemem.

- W „Bazarze" są cztery zadania konkursowe. Z nagrodami (nagrody do wyboru z puli!). Zadania są na stronach: 10, 22, 24 i 26.

Rozwiązania zadań konkursowych – wszystkie lub niektóre – wpisz na konkursowy kupon (str. 28) pod właściwym numerem. Najpóźniej 1 lipca wytnij kupon, złóż i sklej, wpisz swój adres i wyślij.

Losowanie nagród – 5 lipca!

OKAZJA!

Na kupono-kopercie jest też miejsce na "Tajemniczą Liczbę". "Tajemniczą Liczbę" można zebrać z kolejnych numerów "Świata Młodych".

W numerach 23 i 24 będą liczby. Trzeba je znaleźć. Suma tych znalezionych liczb to właśnie "Tajemnicza Liczba". Trzeba ją wpisać na kuponie obok zdjęcia motorynki "Stella". Kto to zrobi, ten weźmie udział w losowaniu tego właśnie jednośladu. Okazja!

- Na stronach 29, 30 i 31 są kąciki warcabowy i szachowy.

Rozwiązania zadań warcabowych i szachowych piszcie na osobnych kartkach opatrzonych swoim nazwiskiem i adresem. Kartki włóżcie do naszej koperty.

„Biała Dama" i „Czarny Koń" prowadzą osobną punktację.

Prawdopodobnie stworzą kluby „Białej Damy" i „Czarnego Konia". Co Wy na to?

„Bazar" szeroko otwarty do zabawy zaprasza.

Zdrowego łamania głów!

życzy GŁOWACZ

PULA NAGRÓD

- dwie nagrody po 200 000 zł
- gry planszowe ze światomłodowej Listy Gier Przebojów
- książki-albumy
- duże plakaty na ścianę
- prenumerata „Świata Młodych"
- prenumerata „Bazaru"

Nagrody za rozwiązane zadania konkursowe z 13 numeru BAZARU wylosowali:

200 000 zł

Monika i Marcin Iwanow, Piaseczno;
Łukasz Pupko, Drezdenko

gry planszowe

Anna Niemcewicz, Szczecin; Marcin Nowicki, Maków; Aneta Sagan, Wola Przybysławska; Robert Snapkowski, Włocławek; Adam Święcicki, Zambrów

książki

Tomasz Chmielecki, Szczecinek; Anna iJoanna Gajda, Rzeszów; Agnieszka i Ewelina Oleksy, Nowa Ruda; Łukasz Piguła, Tarnów; Wiesław Sankala, Wodzisław Śląski

plakat

Mirosława Książek, Słubice

deskorolkę

Dariusz Łypaj, Mirków

prenumeratę Świata "Młodych"

Piotr Gut, Rawa Mazowiecka; Monika Majewska, Gdańsk-Zaspa; Agnieszka Jaszkowska, Warszawa; Anna Siata, Chrzanów; Anna Stec, Tarnobrzeg

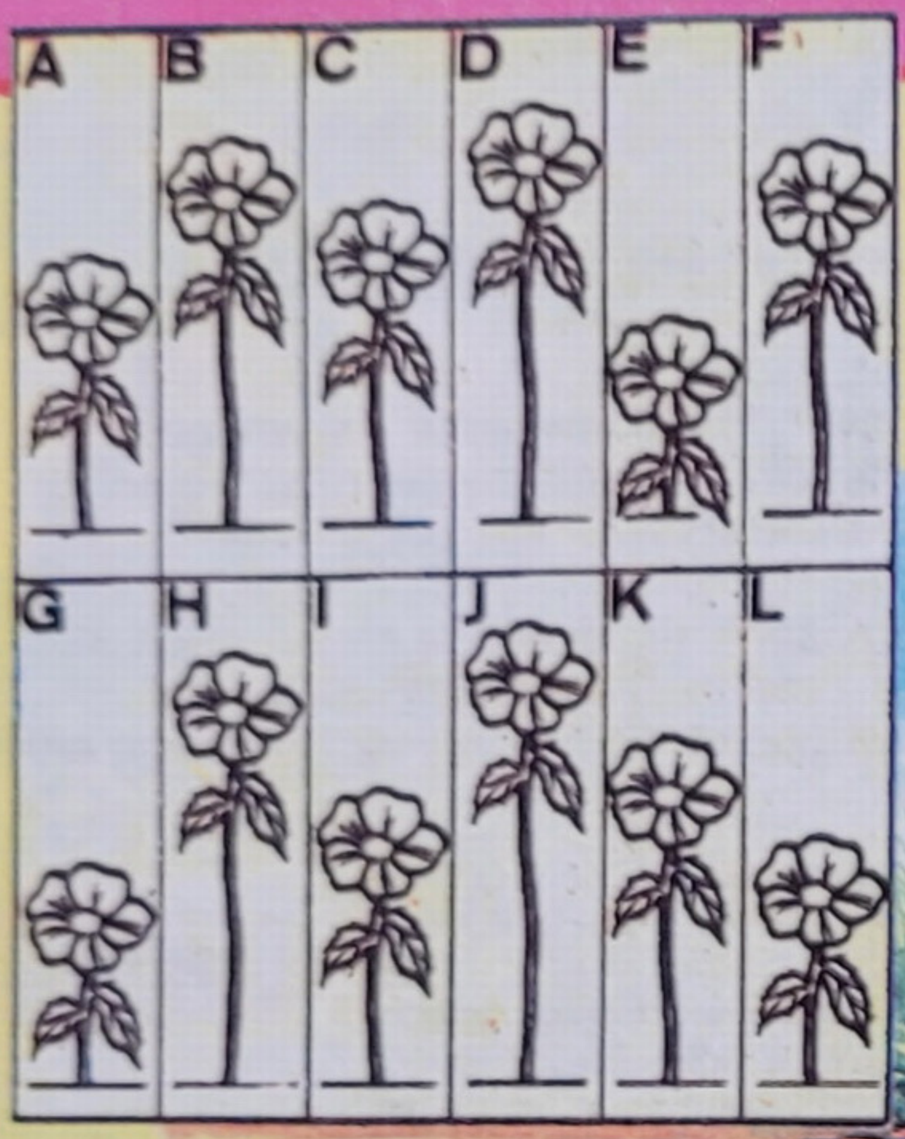
prenumeratę „Bazaru"

Grzegorz Blicharski, Słupsk; Renata Filipek, Myślenice; Rafał Frąckowiak, Bydgoszcz; Łukasz Grodecki, Reszel; Agnieszka Janikowska, Toruń; Magdalena Zakrzewska, Brusy

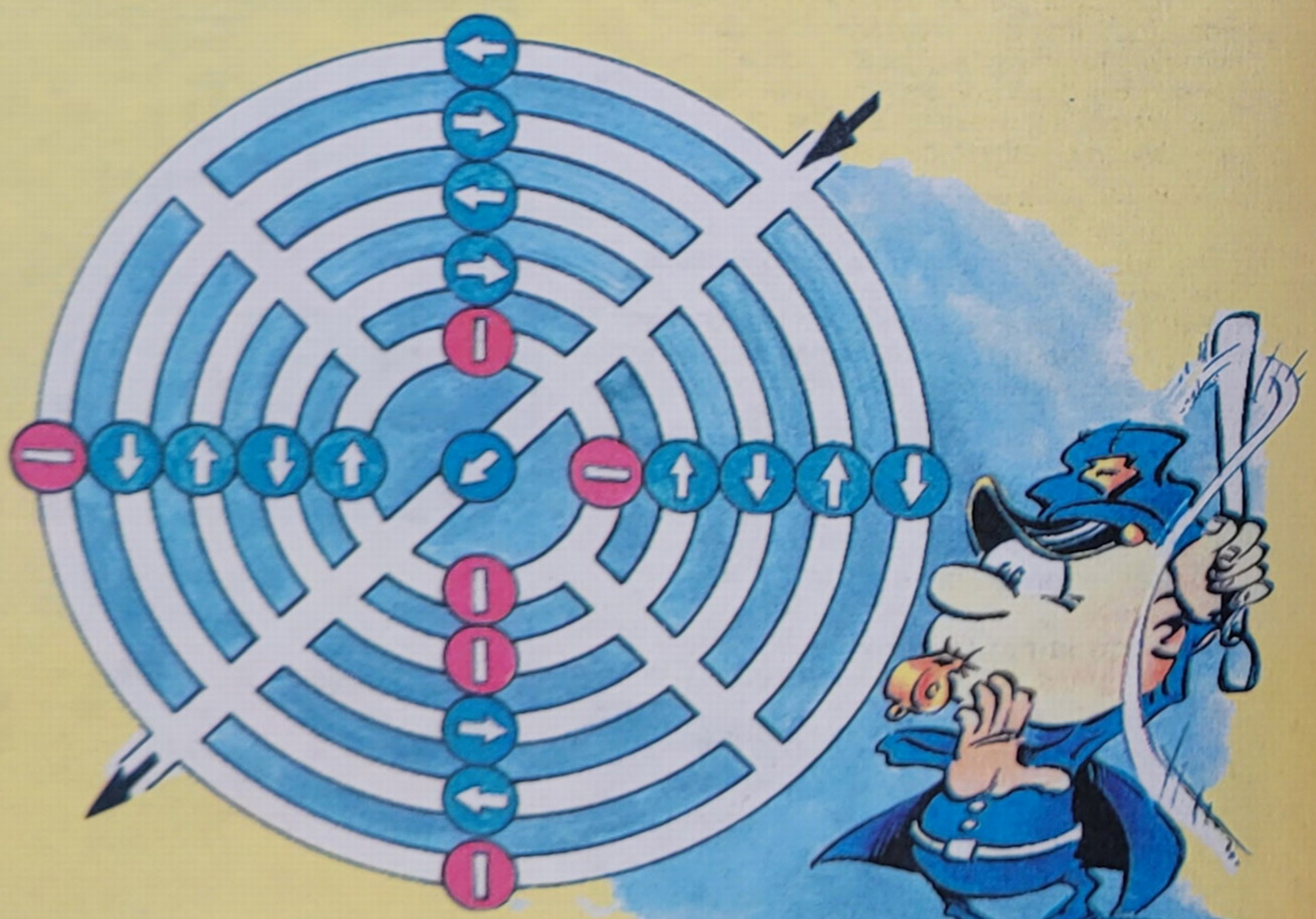
Strzałki nakazują kierunek jazdy, znaki zakazu zamykają pewne odcinki dróg. Należy ten labirynt pokonać tak, aby przejechać przez wszystkie dozwolone trasy, ale tylko raz.

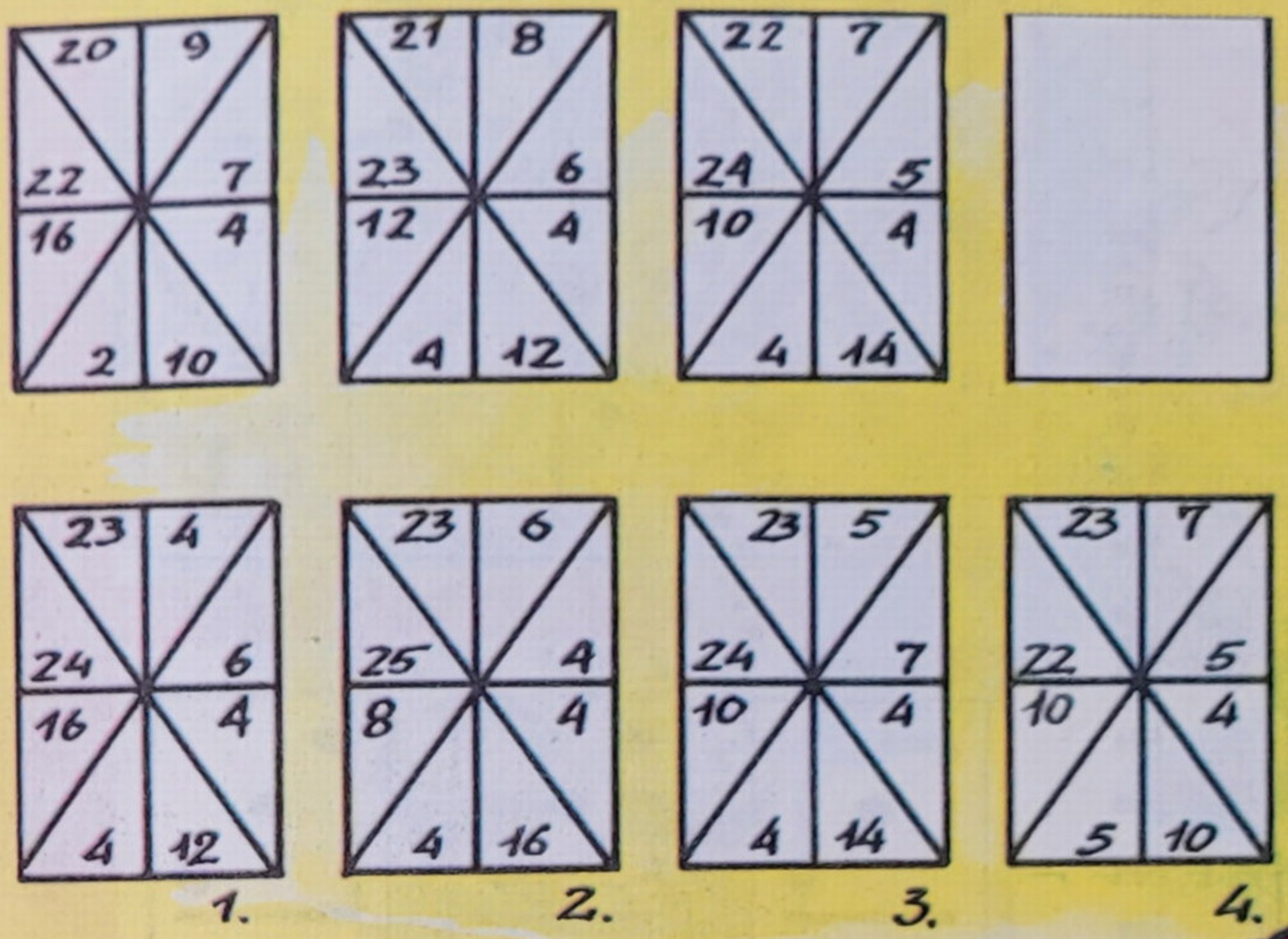
Start u góry, meta - wyjazd u dołu.

Spróbuj pokonać ten labirynt szybciej niż w 2 minuty!



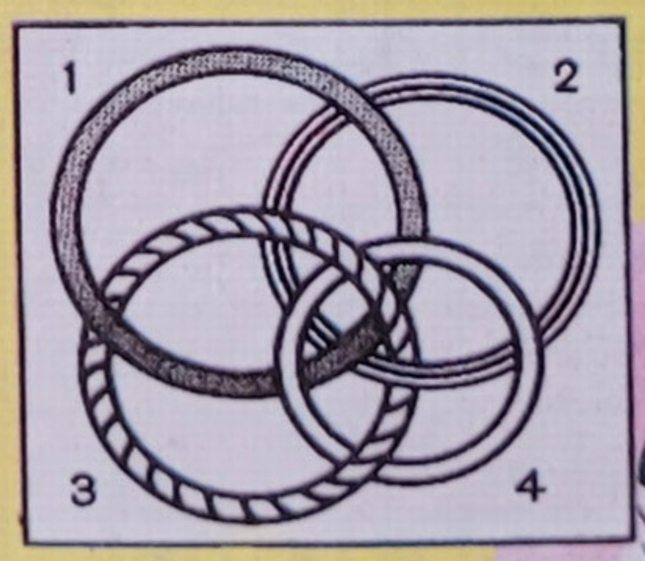
Zasadził Głowacz kwiatki w ogrodzie
podlewał, pielił te kwiatki co dzień...
Rezultaty są różne, to widać już na pierwszy rzut oka.
A gdyby tak "jednym oka rzutem" ustawić te głowaczowe kwiatki wg wzrostu? Od najniższego do najbardziej wybujałego...



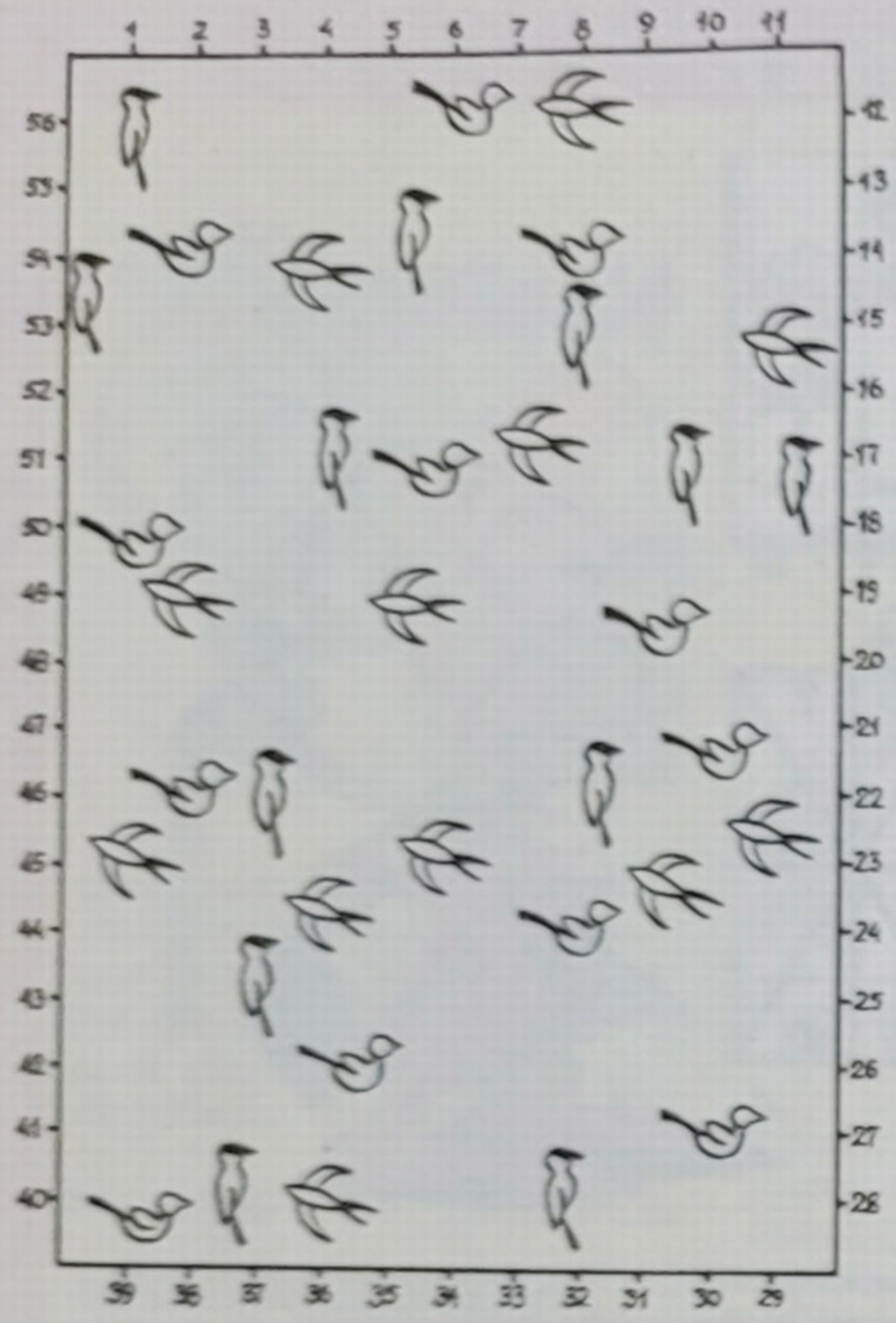


Liczby w górnych trzech prostokącikach ustawione są wg pewnej zasady. Kto ją odkryje, ten bez kłopotu wstawi któryś z dolnych, ponumerowanych prostokącików w wolne miejsce w górnym rzędzie.

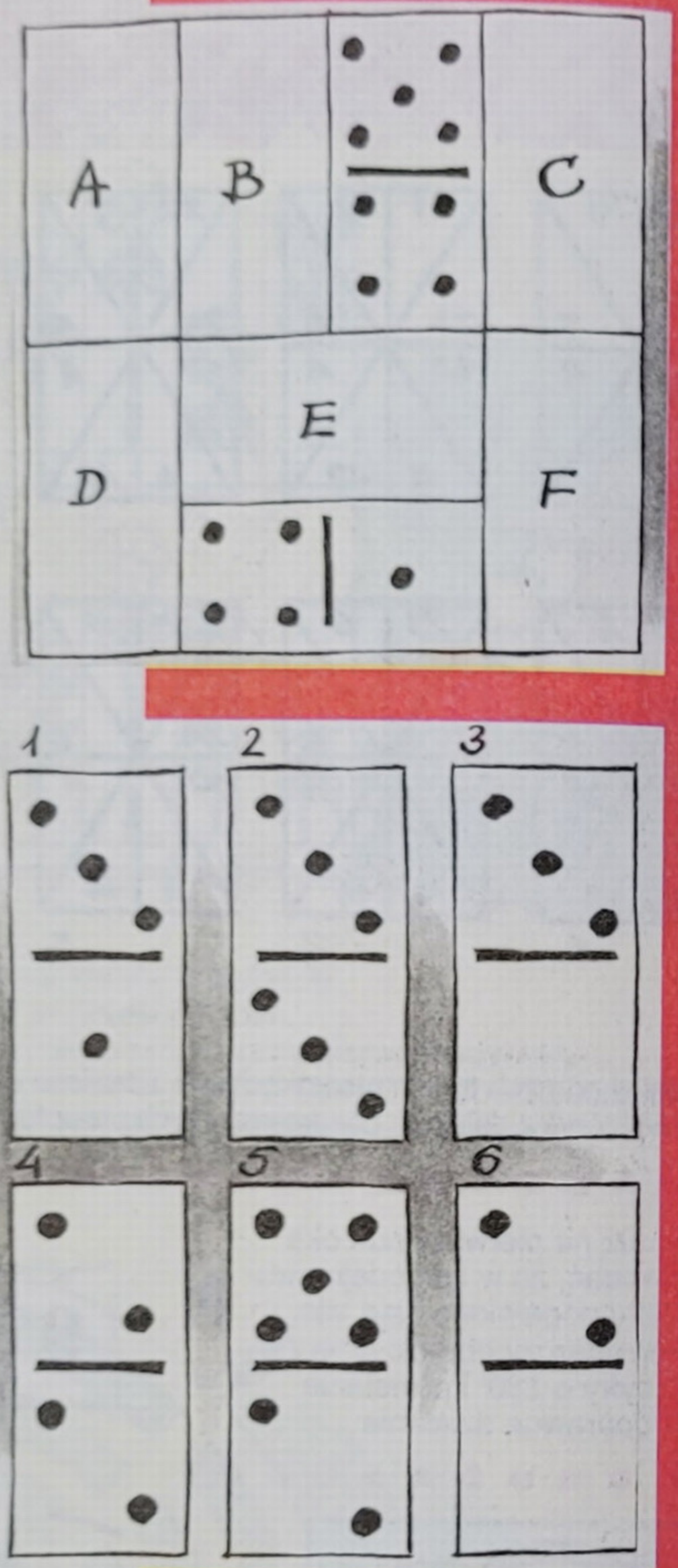
Już na pierwszy rzut oka widać, że w tym odejmowaniu popełniono błąd, ale wystarczy obrócić cztery cyfry o 180° i powstanie poprawne działanie.



Tylko jedno kółko spina ten układ. Które? Które kółko należy przeciąć, aby móc swobodnie rzucać czterema kółkami?

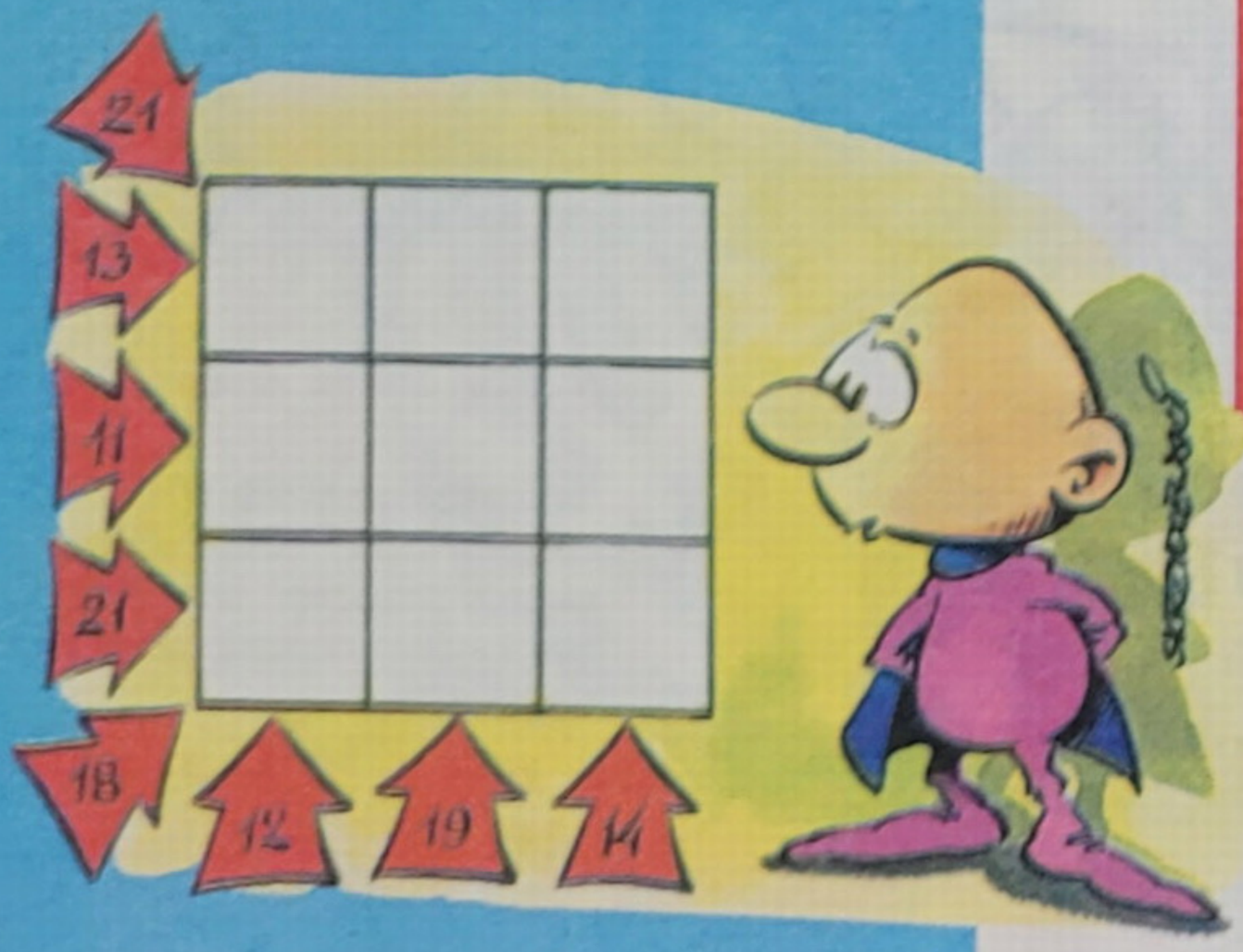


Spróbuj trzema siatkami (liniami) podzielić ptaszarnię na SZEŚĆ części tak, aby w każdej klatce znalazły się 3 pary ptaków.



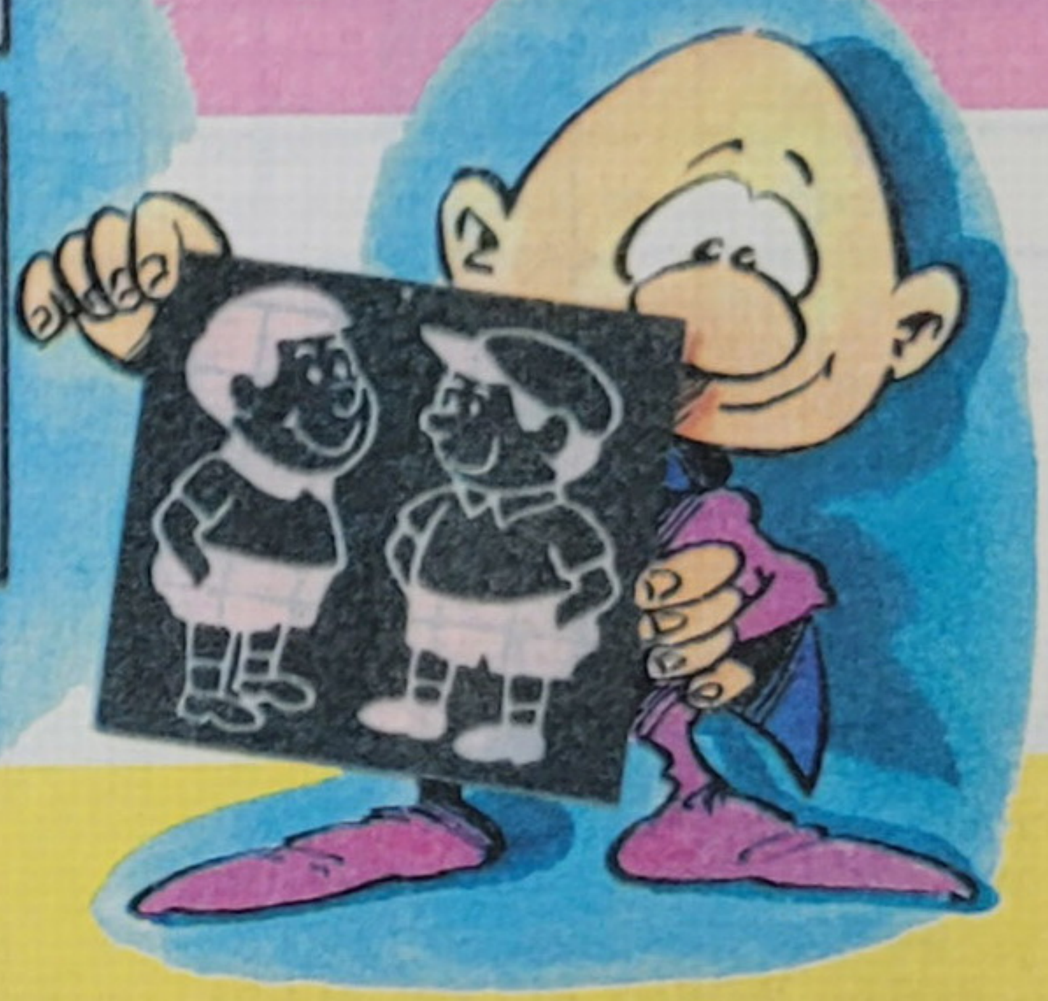
Na diagramie trzeba ułożyć 6 kamieni domina, tak jednak, aby w każdym rzędzie, a i w każdej kolumnie suma oczek wynosiła 10.

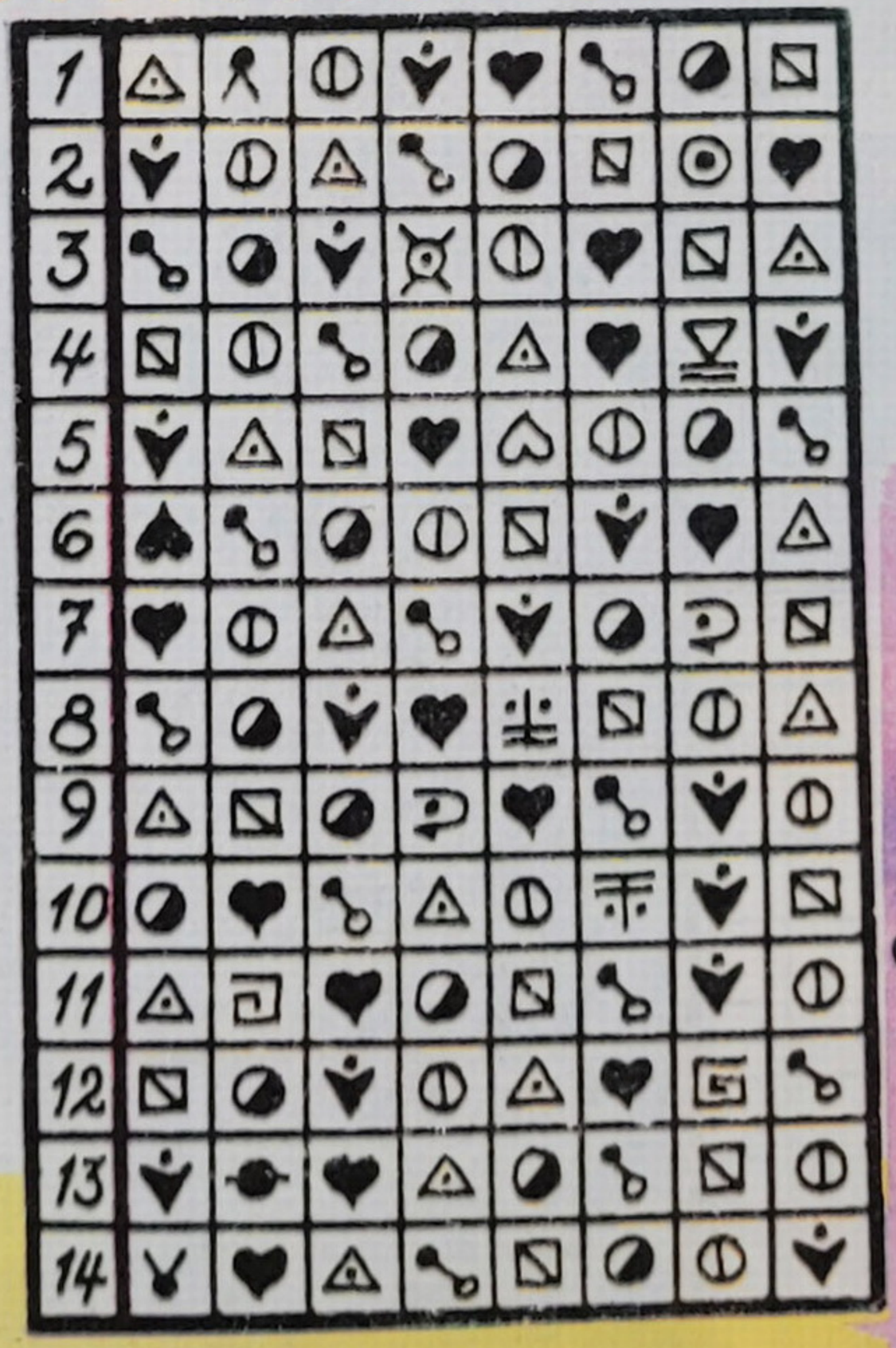
Liczby od 1 do 9 należy wpisać w kwadraciki tak, aby sumy tych liczb w rzędach, kolumnach, po przekątnych odpowiadały tym wpisanym w strzałki.



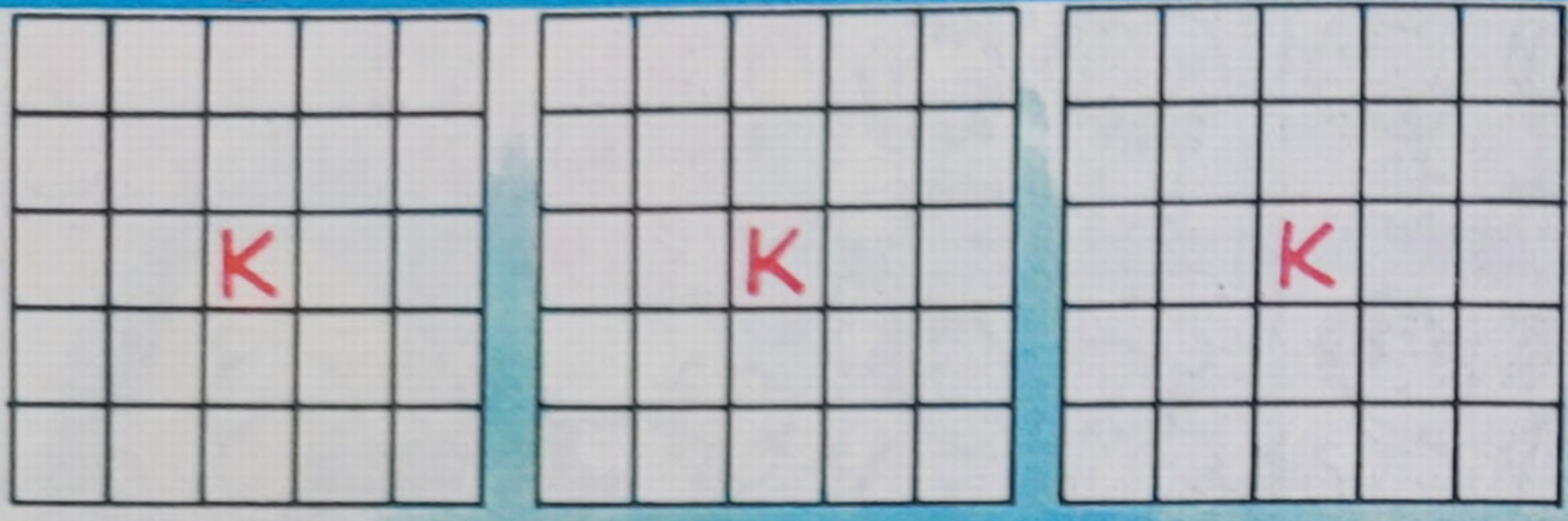
Tylko w dwóch rzędach znajduje się zestaw ośmiu takich samych symboli. W których?

Który z pięciu ponumerowanych obrazków ma swój negatyw?





Magiczne kwadraty

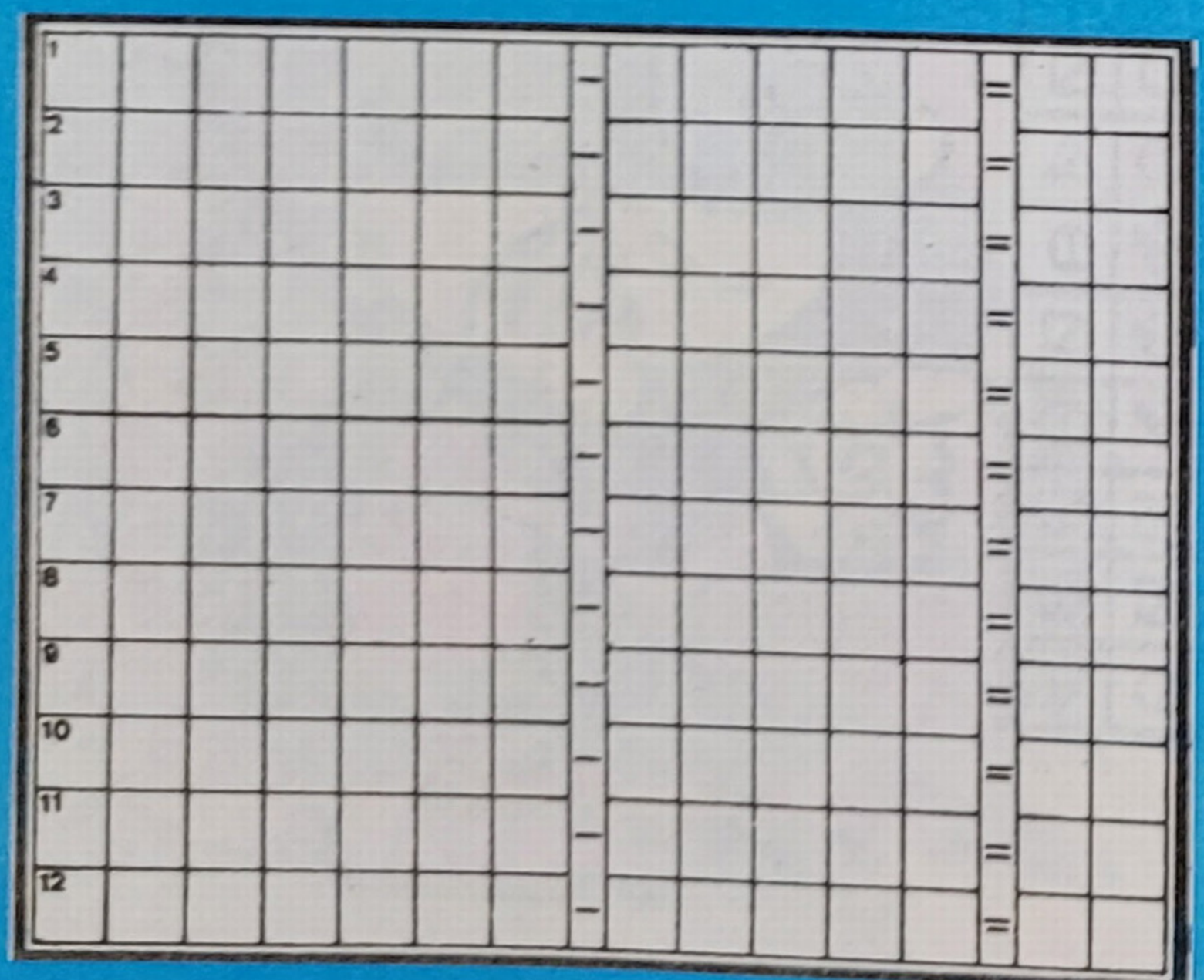


Z 20 podanych wyrazów wybierz 15 i wpisz je do diagramów tak, aby powstały magiczne kwadraty (te same wyrazy poziomo i pionowo). W każdym diagramie jedna litera jest już we właściwym miejscu.

ADELA, AGENT AKTYW, ALERT, ANAWA, ANKER, DYKTA, ISKRA, KAMAS, KARAT, KLIPS, LASEK, MEKKA, PERON, POKER, SKAND, START, SZPAK, ZGODA, ZŁOTO.

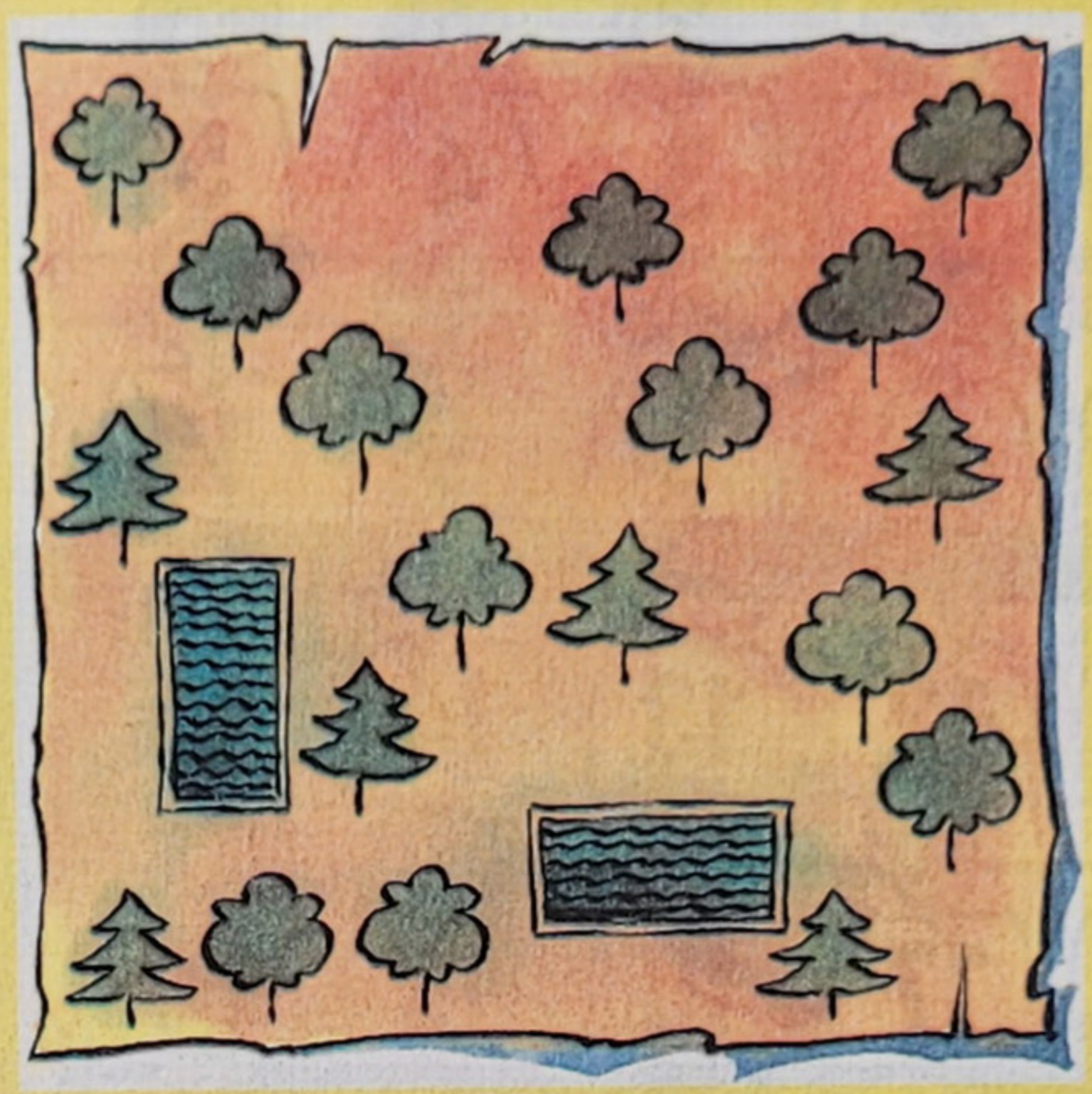
ELIMINATKA

Odgadnij 12 par wyrazów 7- i 5-literowych. Wpisz je do lewego i środkowego diagramu. Z każdego wyrazu 7-literowego wykreśl litery wyrazu 5-literowego, pozostałe dwie litery przenieś do prawego diagramu - w tym diagramie znajdziesz rozwiązanie - przysłowie.



Znaczenie wyrazów:
1) dęty, drewniany instrument muzyczny - może być inwalidzka, starcza,
2) przysiadanie podczas zabawy w berka - państwo ze stolicą w Nairobi,
3) strofka wiersza - gra w teatrze, w filmie,
4) ... nierozłączka - gęsta, płynna masa,
5) forma do kształtowania przedmiotów, odlewania czcionek - tytułowa bohaterka powieści E. Orzeszkowej,
6) imię Dmochowskiego, znanego aktora polskiego - muzyka towarzysząca defiladom,
7) budowane przez ptaka - pojednanie, porozumienie,
8) w parze z panną - bój,bitwa,
9) przed znakiem dzielenia - bicie, cięgi,
10) sądowy lub elektryczny - front, czoło,
11) antonim brania - „Nie chciała Niemca",
12) łagodzenie bólu - śliwki i kasztany.

w przepięknej krainie ZAGADKOLANDii



Synowie Rebusa I Uśmiechniętego ciągle są poddawani rozmaitym treningom umysłowym. Tangram - ich stary nauczyciel, jest zwolennikiem nauki przez zabawę i w zabawie, więc też niemal codziennie chłopcy są zaskakiwani nowymi pomysłami starego Tangrama.

Oto dzisiaj rano postawił przed nimi 6 budzików - starych rupieci wyciągniętych z królewskiego złomowiska. Każdy z wraków pokazuje inną godzinę. Aha - jeden w ogóle nie ma wskazówek.

Moi drodzy - powiedział Tangram - *spotykamy się pod zamkowym pręgierzem o godzinie, którą wskazywałby ten szósty budzik, gdyby miał wskazówki. Ani minuty wcześniej, ani minuty później! Pamiętajcie, chłopcy!* - To powiedziawszy Tangram oddalił się. Królewięta wpatrują się w cyferblaty starych budzików i zastanawiają się...
O której mają być na zamkowym podwórcu?

Szaleństwo prywatyzacji nie ominęło i Zagadkolandii. Ostatnio Rebus I Uśmiechnięty zdecydował sprywatyzować część wspaniałego,przypałacowego parku.

Oceniając realną wartość ziemi, wiedząc ilu Zagadkolandczyków będzie reflektować na pokrólewską działkę, polecił Ministerstwu Przekształceń Własnościowych podzielić wydzielony kwadrat parku na SZEŚĆ identycznych pod względem wielkości i kształtu działek tak, aby w każdej znalazły się 2 drzewa liściaste i jedno iglaste.

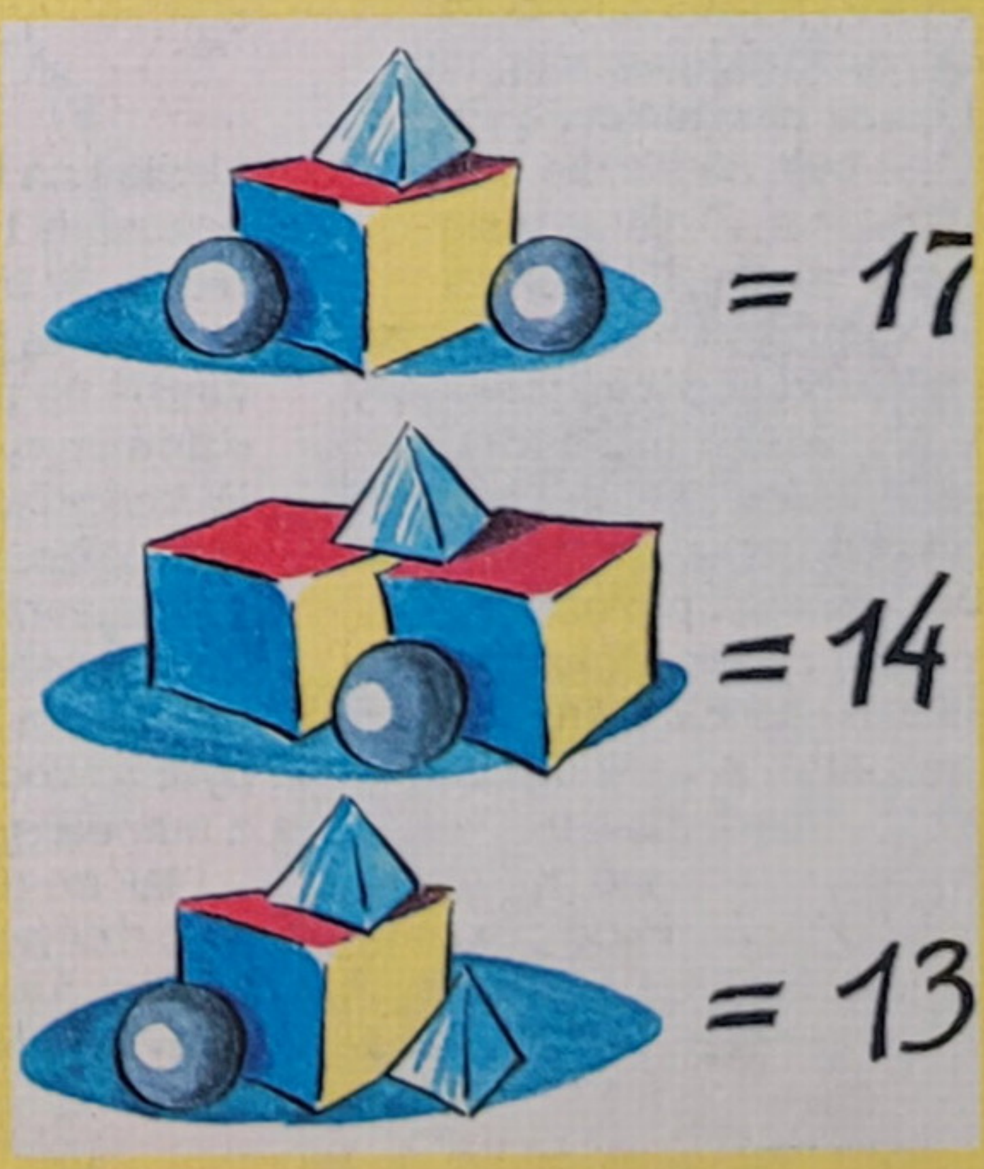
Baseny z fontannami kazał pozostawić w administracji pałacowej.
Jak podzielono królewski park?

Gdy królewięta stawili się o określonej godzinie na zamkowym podwórcu pod pręgierzem, Tangram pochwalił ich za „złamanie" tajemnicy starych zegarków i natychmiast postawił przed drugim, niełatwym zadaniem.

Na trzech wagach postawił 12 przedmiotów: 4 duże, kolorowe pudła pełne klocków Lego, 4 szklane piramidki Rubika i 4 kule z królewskiej armaty.

Zestaw na pierwszej wadze ważył 17 kg, na drugiej 14, a na trzeciej 13.

Mam wrażenie, chłopcy, że każdy z was, bez mrugnięcia okiem, bez głębokich namysłów powie, ile waży każda kula, jak ciężkie jest pudło klocków, a ile kilogramów waży piramidka Rubika! - powiedział Tangram. I nie mylił się. Tak, to nie było trudne zadanie dla łebskich królewiąt!



KONKURS 1

Szkolny Klub Sportowy z Pachnących Bzów może się chwalić znakomitymi siatkarkami. Każda klasa ma kilka bardzo dobrych, silnych i skocznych zawodniczek. Trener daje szanse wszystkim. Teraz na mecz sparringowy ze szkołą Kwitnących Akacji przywiózł 25 „bzowianek". Z każdej klasy po 5 zawodniczek.

O, właśnie siedzą na ławkach szkolnego amfiteatru. Najbardziej na lewo, jedna nad drugą najmłodsze - czwartoklasistki z numerami: 1, 6, 11, 16, 21. Obok - klasa piąta. Zawodniczki z numerami: 2, 7, 12, 17 i 22. W samym środku szósta klasa. Numery zawodniczek: 3, 8, 13, 18, 23. Siódmoklasistki mają numery: 4, 9, 14, 19 i 24. Zupełnie na prawo - najstarsze, z ósmej klasy, z numerami: 5, 10, 15, 20, 25. Cztery razy w czasie meczu trener zmieniał cały skład - poza kapitanem drużyny - najwyższą, najlepszą zawodniczką Elą. Ona była cały czas na parkiecie. Zmieniały się tylko "piątki". Trener do każdej "piątki" brał po jednej dziewczynce z każdej klasy.

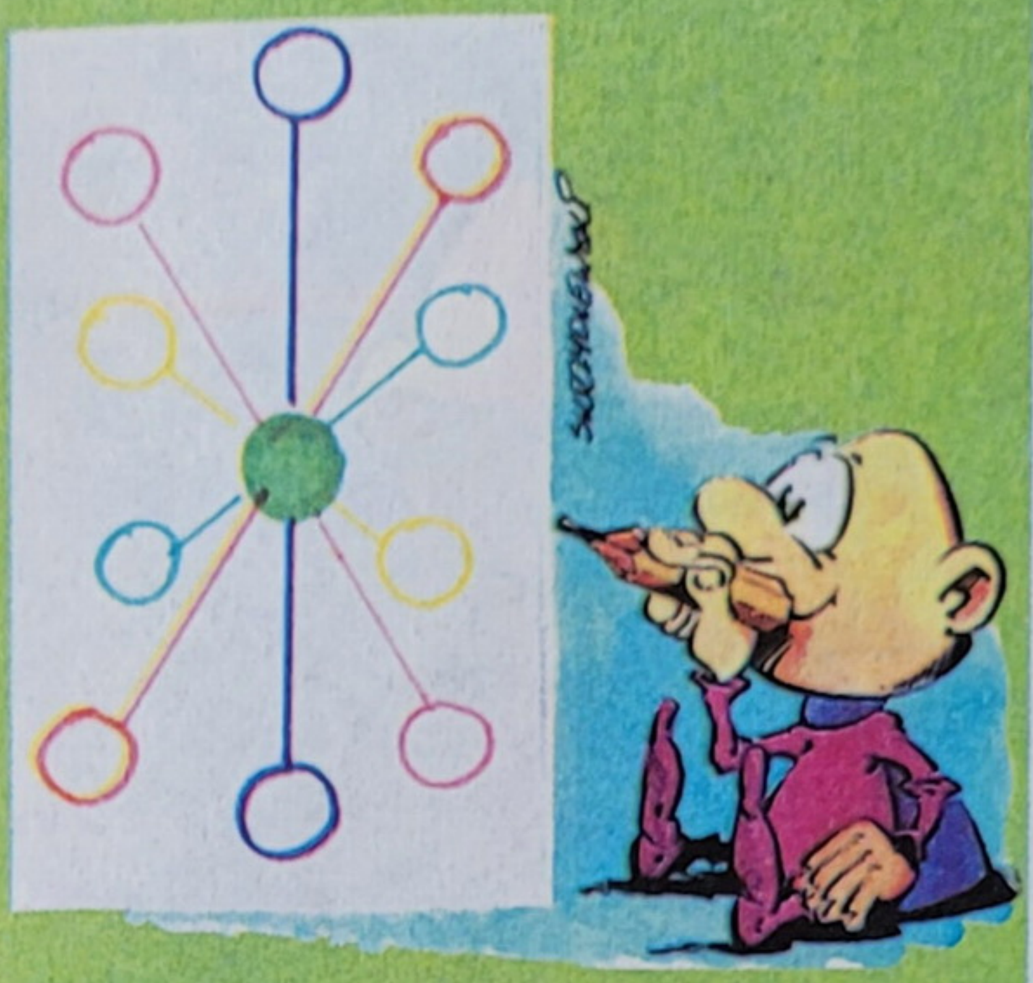
Najpierw weszła na parkiet piątka, w której była zawodniczka z numerem 17. Na ławkach pozostało 20 dziewczynek. W każdej klasie i na każdym podeście pozostały 4 zawodniczki. Po pewnym czasie nastąpiła zmiana. Kolejna „piątka" weszła do gry. Była w niej zawodniczka z numerem 8. Teraz w każdej klasie i na każdym podeście pozostały tylko trzy zawodniczki. W trzeciej zmianie, w kolejnej piątce, która zeszła na parkiet, była dziewczynka z numerem 20. W każdej klasie i na każdym piętrze zostały po dwie dziewczynki. W czwartej, pięcioosobowej zmianie zwycięsko kończącej mecz była zawodniczka z numerem 6.

I tak do gry nie weszło pięć dziewczyn. Nie zdążyły

Które zawodniczki nie brały udziału w meczu?

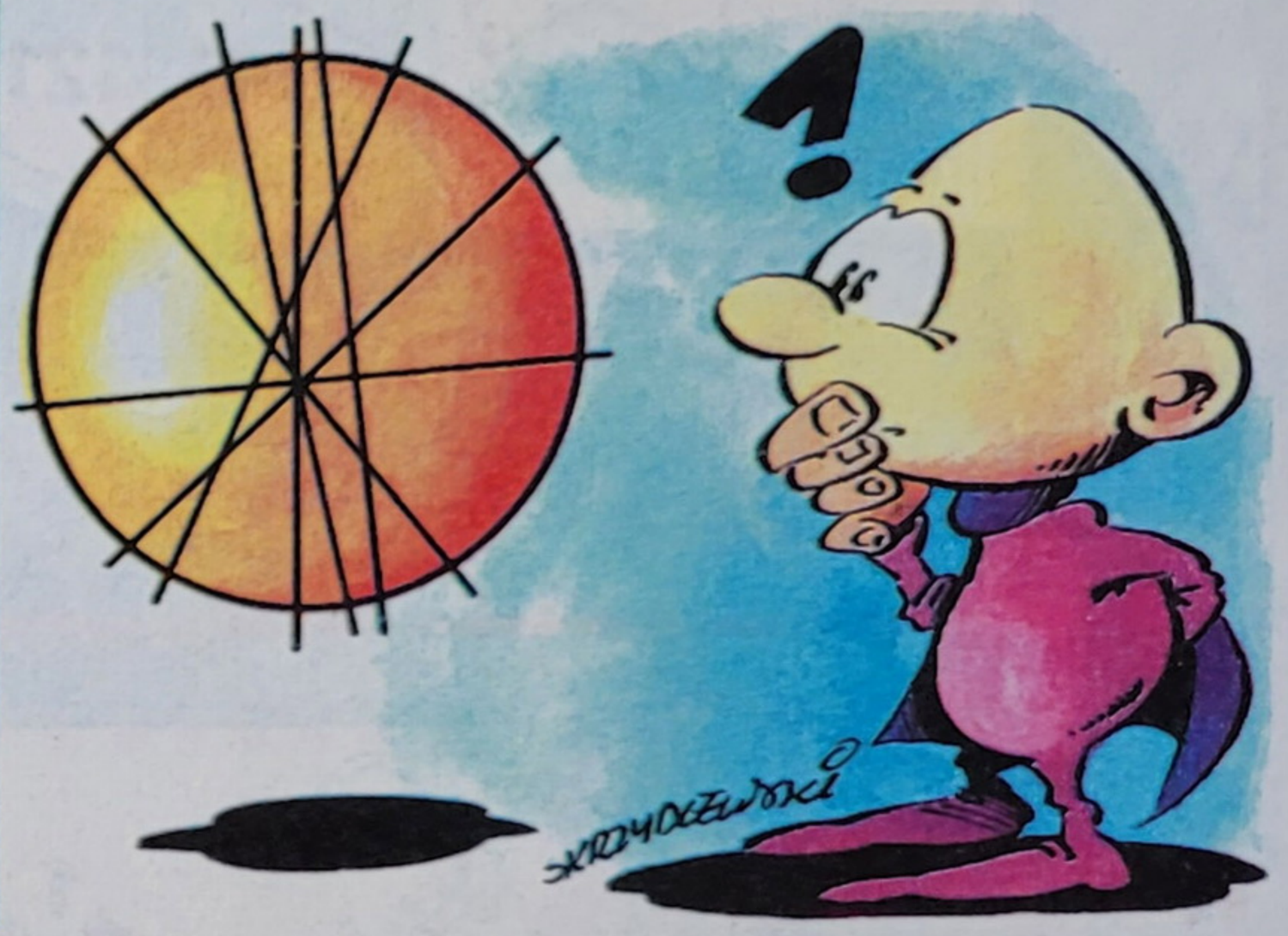
Oto 64 punkty. Głowacz proponuje „przejście" przez wszystkie punkty - z tym, że przez każdy punkt tylko raz - i powrót do punktu wyjścia.

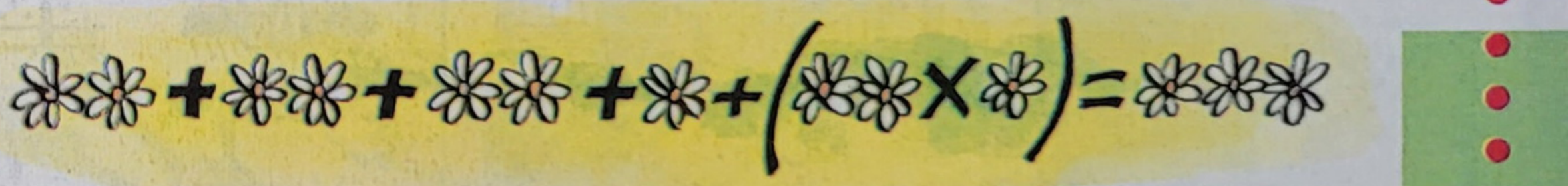
Połączenia między punktami to linie proste i łamane pod kątem prostym. Trzynaście odcinków już jest!

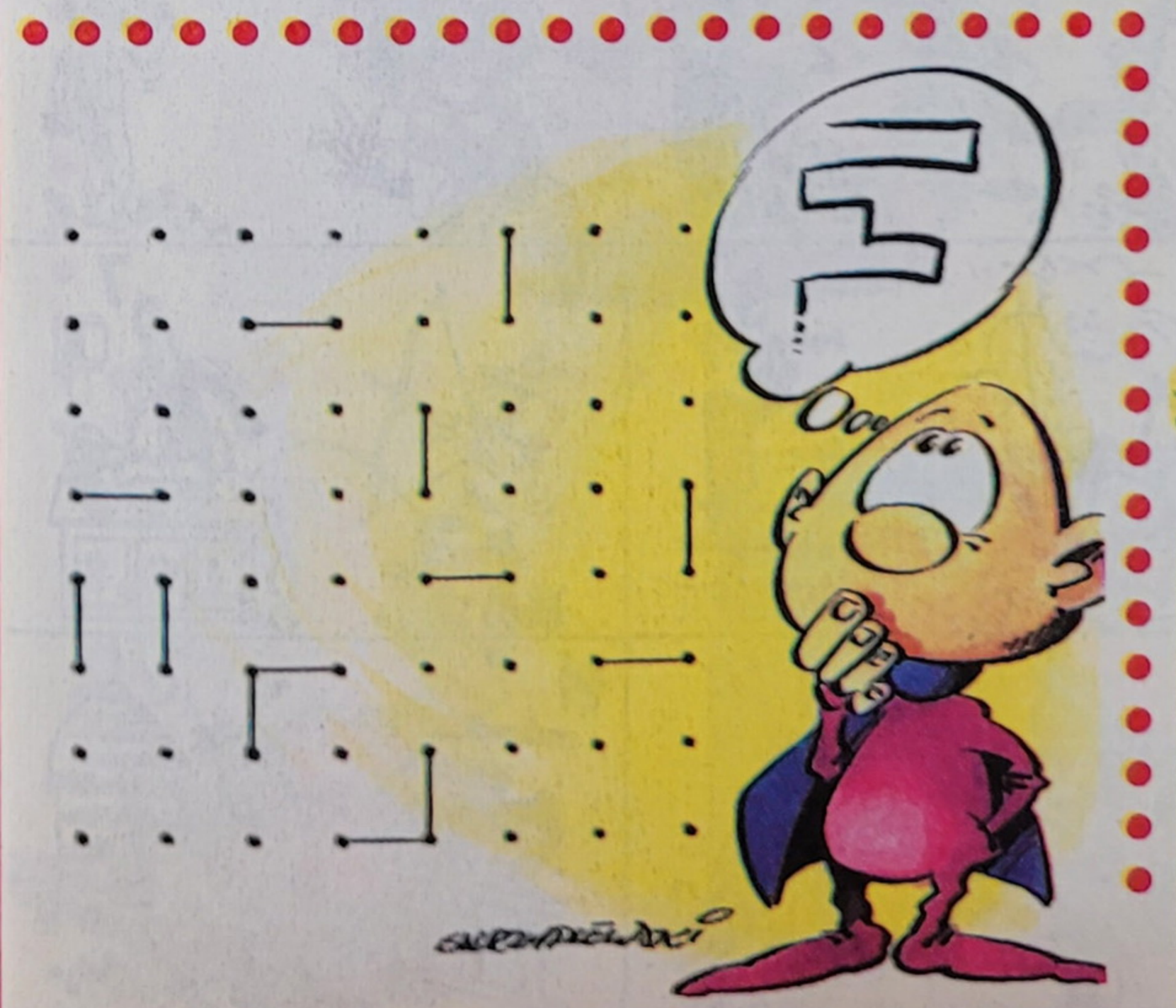


Głowacz stara się umieścić na dziesięciu płatkach tego Nibykwiatka jedenaście liczb i to tak, by sumy liczb umieszczonych na płatkach jednego koloru wzdłuż jednej prostej były takie same.

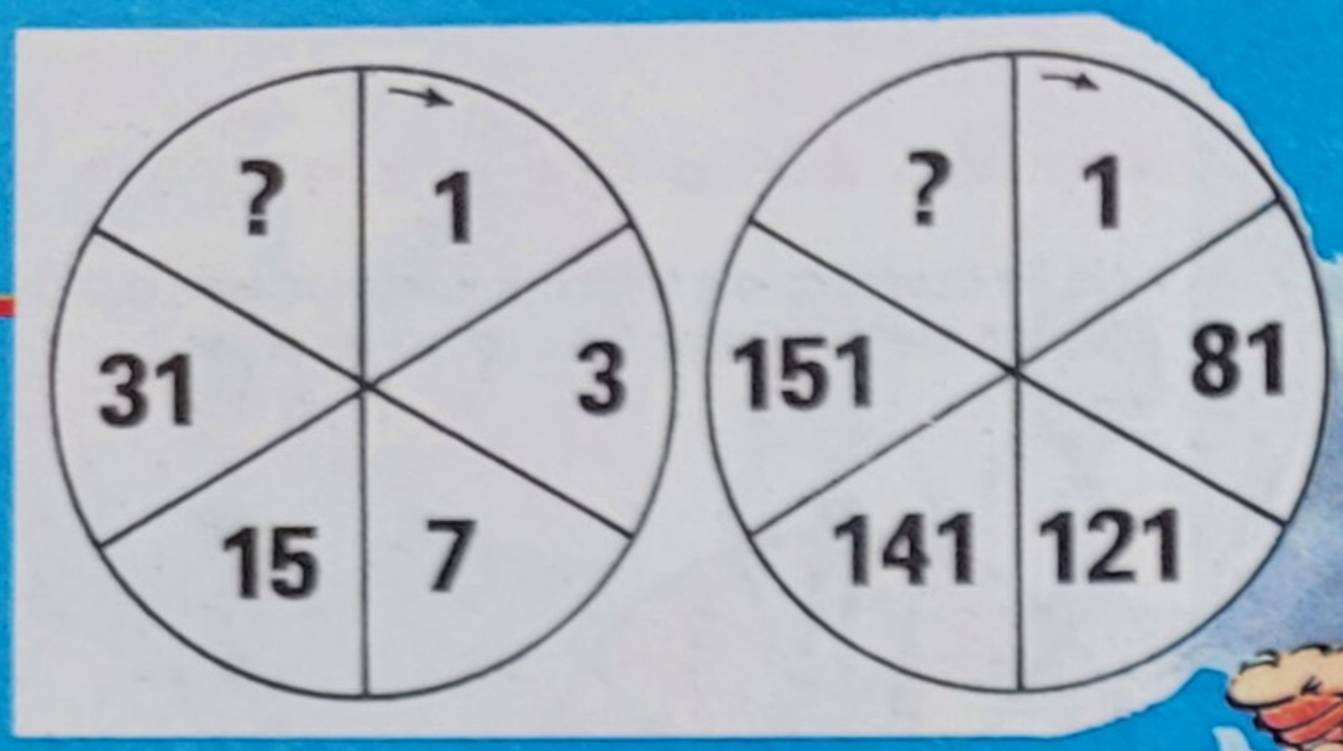
Na ile części dzielą to pomarańczowe koło położone na nim kreski? Policz tylko „bystrym okiem”.



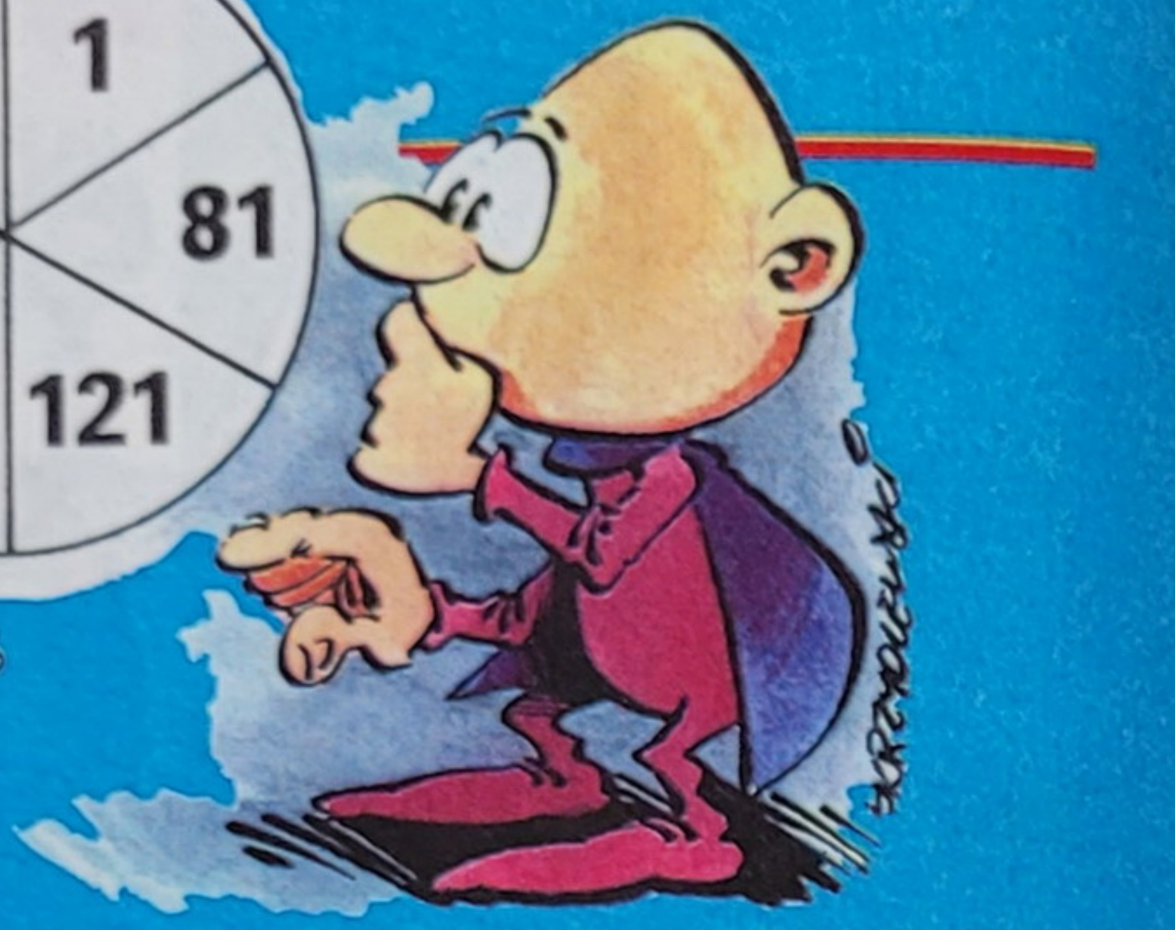




Kwiatek to jakaś liczba. Jednocyfrowa. Podstawisz tę liczbę zamiast kwiatka, zrobisz wszystkie nakazane znakami arytmetycznymi działania i “sprawdzi się”.



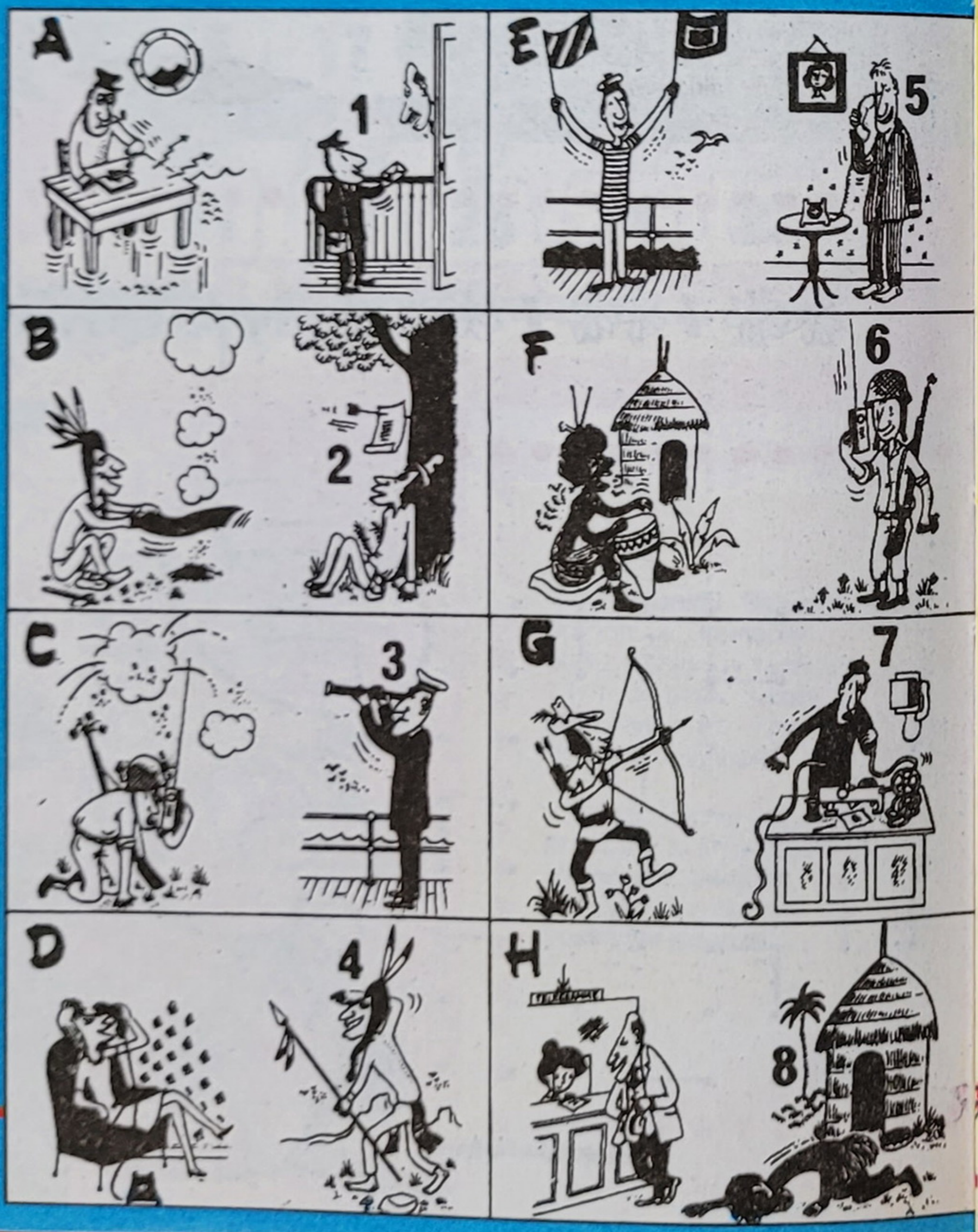
Każde z kółek "rządzi się" innymi, swoimi zasadami.Konsekwentnie! Uwzględniając te konsekwencje - jakie liczby wstawiłbyś w miejsce znaków zapytania?



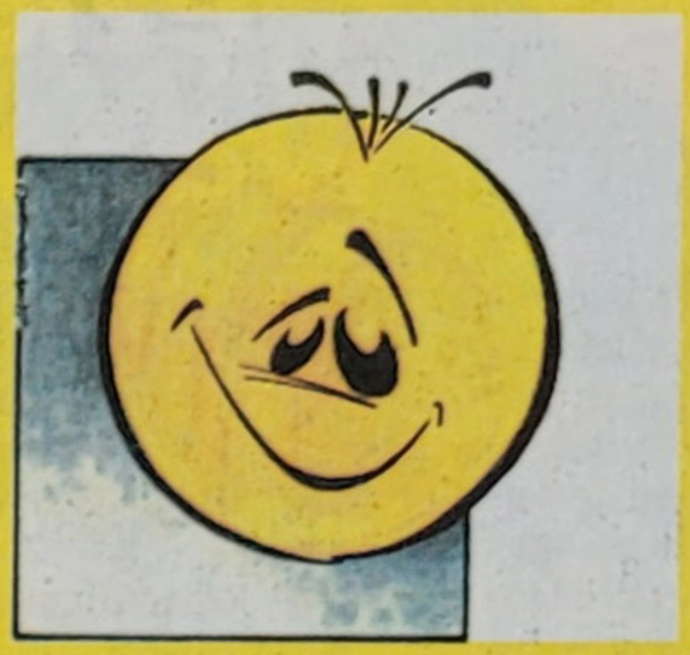
HALLO... hallo

Różne są sposoby wzajemnego komunikowania się. Gwoli rozrywki, przyjrzyj się, kto z kim nawiązał kontakt!

A- B- C- D-
E- F- G- H-

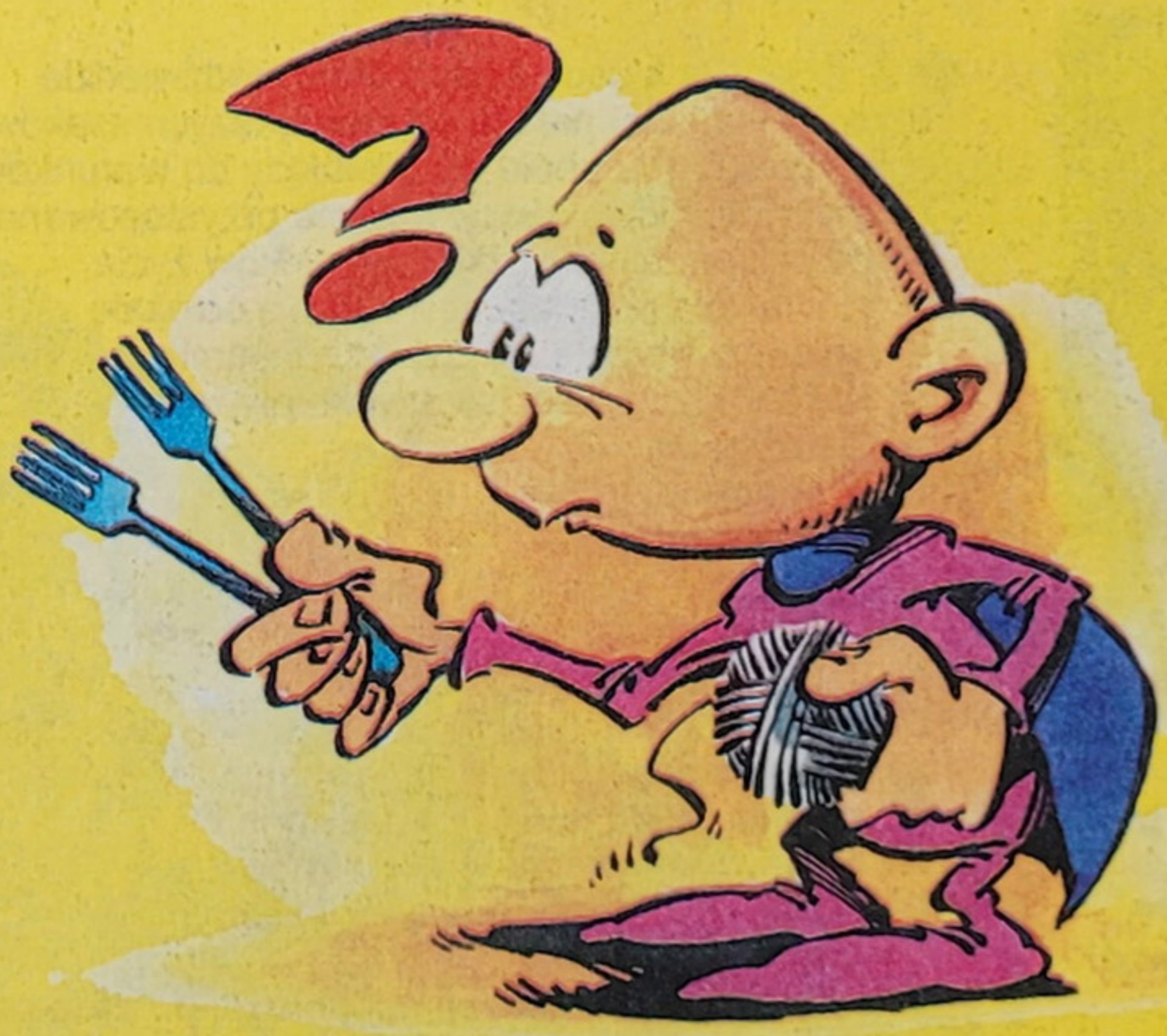


SPRÓBUJ



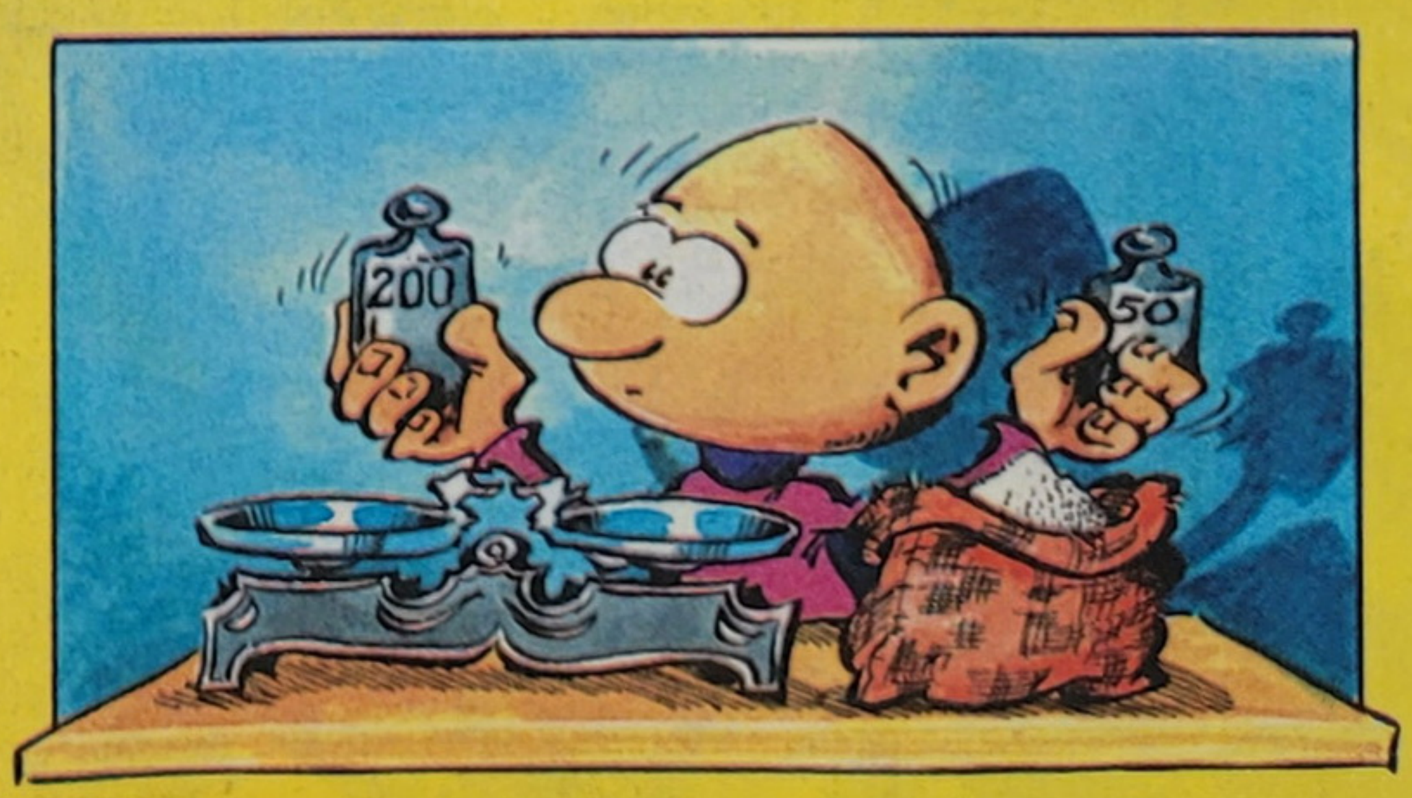
Oto trzy szklanki. Do środkowej nalej wody i korzystając jedynie z kartki papieru postaw tę pełną szklankę na tych dwóch pustych.

- Co można „umyć”, a co „zmyć”, nie używając wody ani środków-czyszcząco-piorących?
- Jakie siły działają między dwoma pluskwami?
- Co ma wspólnego „czerwiec” z demonstracją?



Zawieś dwa widelce na wiszącej poziomo nitce, tak aby można je następnie zdjąć jednym ruchem!

Mając 9 kg cukru pudru, dwuszalkową wagę i tylko dwa odważniki - 50-gramowy i 200-gramowy, odważ 2 kg cukru i zrób to - uwaga, uwaga - tylko w trzech ważeniach!



Ciężkie warunki

Quiz A..? B..? C..?

● 1. Wielbłąd, nazywany niekiedy okrętem pustyni, od wieków przemierza bezdroża Afryki i Azji. Nie grzeszący urodą camelus jednogarbny to dromader, dwugarbny - baktrian. Ten pierwszy to przede wszystkim „afrykańczyk", prawdziwy syn pustyni, czuje się dobrze jedynie w bardzo suchych okolicach. Upały i zimna nie robią mu różnicy. Nie jest wybrednym smakoszem. Zadowala się suchymi, ciernistymi krzewami. Wstrzemięźliwość w jedzeniu i piciu stanowi jedną z największych cnót wielbłądzich. Dromadery urodzone na pustyni czy stepie są niezwykle wytrwałymi i doskonałymi biegaczami. Podobno wielbłądzie wierzchowce, zwane hedżinami, potrafią kłusować swobodnie 16 godzin, przebywając bez odpoczynku ok. 140 km. Co przede wszystkim umożliwia temu zwierzęciu takie wspaniałe „osiągi"?

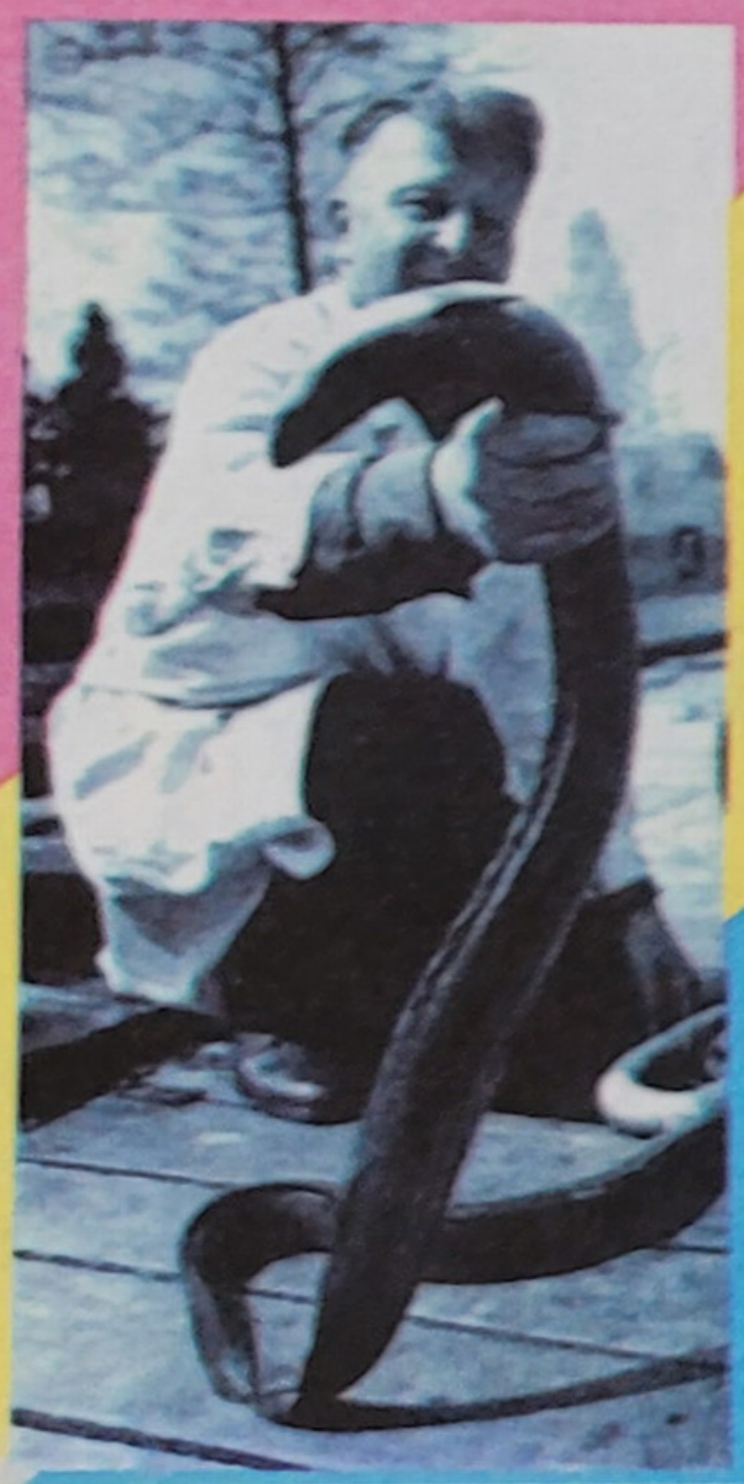
A - długie, silne nogi
B - szerokie, dwupalczaste stopy o grubych, elastycznych podeszwach
C - tłuszczowy garb

● 3. Żyjące w lodach Arktyki białe niedźwiedzie (Ursus maritinus) należą do największych ssaków drapieżnych. Podobnie jak wielbłądy do warunków pustynnych, niedźwiedzie polarne przystosowane są do ekstremalnie ciężkich warunków życia w rejonie koła podbiegunowego. Te ociężałe z wyglądu zwierzęta należą do znakomitych pływaków. Czy wiesz, jak szybko pływają?

A - 3 km/godz.
B - 7 km/godz.
C - 11 km/godz.

● 4. W podobnie trudnych warunkach, tyle że na drugiej półkuli, żyją i rozmnażają się pingwiny cesarskie (Aptenodytes forsteri), jedyne zwierzęta zdolne przetrwać antarktyczną zimę. Czy wiesz, jak chronią swoje jaja, jak je wysiadują?

A - robią w śniegu maleńkie „igloo"
B - dołek w śniegu i lodzie moszczą własnymi piórami
C - trzymają jajo w kieszeni lęgowej nad stopami



● 2. Ryba oczywiście żyje w wodzie. Są jednak ryby tzw. dwudyszne (Dipneusti), które potrafią przebywać poza wodą. W Afryce to prapłetwiec, w Ameryce - prapłaziec, w Australii - rogoząb. Również w Europie, w Polsce żyje ryba, która nawet przez dłuższy czas może obejść się bez środowiska wodnego. Jaka to ryba?

A - piskorz
B - węgorz
C - pełzacz

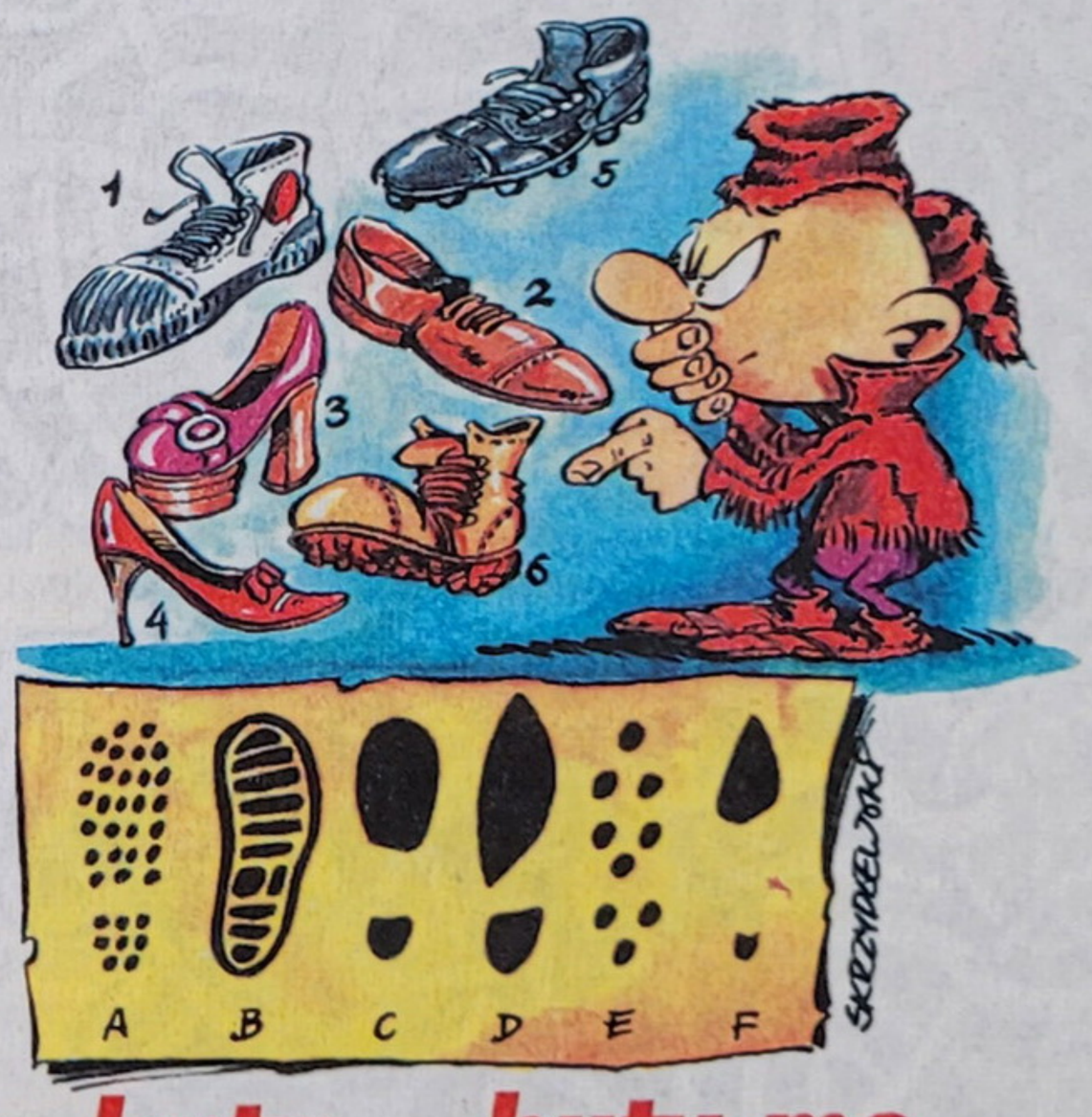
Na traperskich ścieżkach

Traper Spokojna Głowa czeka na obiecane posiłki finansowe od swego przyjaciela Zimnej Stopy - właśnie przed tygodniem Zimna Stopa podrzucił przyjacielowi skomplikowane i - jak zwykle zaszyfrowane - obliczenie, z którego - jak sądzi - Spokojna Głowa dowie się, ile dostanie „żywej gotówki".

Traper myśli, myśli... podstawia liczby. Domyśla się, że królik jest mniejszy od kozy i to pewno też coś znaczy, ale co...?

Ile traperskich złotówek dostanie Spokojna Głowa od Zimnej Stopy?

Ach, buty... buty me...



Ach, buty... buty me...

Każdy z butów zostawił ślad. Który, jaki?

Na biwaku

Jarek i Marek po raz pierwszy w tym sezonie wybrali się na biwak. Już rozstawili namiot, rozłożyli materace i śpiwory, a teraz zamierzają zagotować herbatę i zjeść kolację.

Wyjęli z plecaków chleb, kiełbasę, ogórek, pomidory, herbatę. Nalali wody do menażki.

Mają dwie maszynki: spirytusową i benzynową, mają papier, garstkę suszu i niestety, tylko dwie zapałki w pudełku.

Co najpierw zapalą?

Jakieś psotne kocisko rozrzuciło kłębki nici. Poplątały się nitki. Spróbuj - uzbroiwszy się w dużo cierpliwości - odnaleźć nić, której końce (czerwone punkty) znajdują się w środku kłębowiska!

Kto spotka UFO?

Gdy mieszkańcy Miasteczka spojrzeli tego ranka w niebo, by zdecydować, czy założyć kalosze i nieprzemakalne płaszcze, czy też sięgnąć po słomkowe kapelusze, by osłaniać głowy przed palącymi promieniami słońca, ujrzeli gigantyczny... talerz. Srebrzysty olbrzym wisiał nad Miasteczkiem. Uf... to było nieprawdopodobnie wielkie UFO.

O, nie - tego się nie spodziewali, ale tego się od dawna bali. Jak kto stał, tak wybiegł z domu i co tchu w piersiach gnał ku jaskiniom, których wiele w okolicznych pagórkach. Nikt z nich, chyba poza prehistorycznymi mieszkańcami tych okolic, nie korzystał. Ziejące ogniem smoki, zarazy i gradobicia omijały Miasteczko. Zawsze cicho i pogodnie było w Miasteczku. Do tego poranka.

W Miasteczku żyje 18 mieszkańców.

Bezpiecznych schronień-jaskiń jest tylko 17.

Jeden z obywateli Miasteczka nie będzie miał schronienia. On może się spodziewać bliskiego kontaktu z załogą Niezidentyfikowanego Obiektu Latającego. Może zostanie porwany? Tak jak straszą ludowe przekazy?

Oszczędźcie mi, proszę, opowieści o tym, co się działo gdy wszyscy uciekali z Miasteczka. Jeśli chcecie wiedzieć, możecie sami odtworzyć tamto wydarzenie.

Plan Miasteczka i okolic przedstawiony jest na planszy, na następnych stronach. Środek planszy to Miasteczko, domy. Schronienia-jaskinie znajdują się na obrzeżach planszy. Na planie zaznaczono drogi, rzekę, lasy.

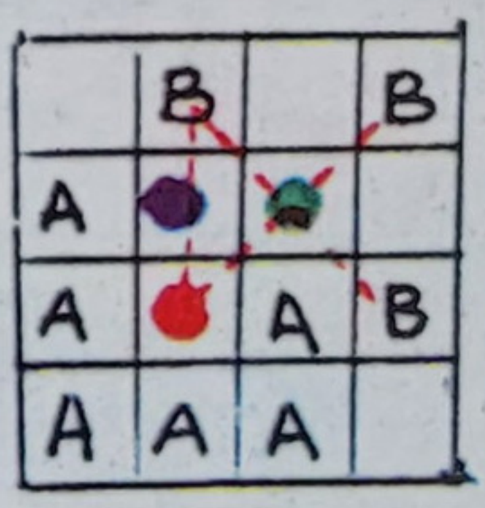
Każdy z graczy ma 9 pionków - mieszkańców Miasteczka. Pionki należy ustawić (kolejno, na przemian) w środku planszy „w" domach.

Ruchy:

Mieszkancy opuszczają domy i uciekają w stronę jaskiń. W drodze mogą wykonywać dwa rodzaje ruchów:

1. CHODZIĆ - tzn. pionek przesuwa się o jedno pole w dowolnym kierunku w poziomie, pionie lub po przekątnych lub
2. SKAKAĆ - tzn. pionek może przeskakiwać przez inne pionki, lądując na polach bezpośrednio za „przeskoczonym". W jednym ruchu można - jeśli się chce - wykonać tyle skoków, ile jest możliwości. Można przeskakiwać zarówno przez swoje, jak i przez pionki konkurenta.

Na rysunku pokazane są ruchy, jakie może wykonać czerwony pionek: może przesunąć się na któreś pole A albo przeskakiwać na pola B.



Pionki nie biją się. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek.

Ruchy ograniczone są przeszkodami - rodzajem drogi, jaką pokonuje pionek.

Przeszkody:

Przeszkody to: „droga", „las", „rzeka", „most".

1. Droga - teren utwardzony, pozwala na szybszy bieg. Można przesuwać się dwa razy szybciej, ale tylko wzdłuż drogi!

2. Las - poważna przeszkoda. Można do niego wejść, wyjść albo po nim chodzić - tzn. można tylko przesuwać pionkami. Nie ma skakania - ani do lasu, ani po lesie, ani nad lasem, ani z lasu.

3. Rzeka - do rzeki można wejść, wyjść i po niej brodzić. Nie skacze się w rzece. Rzekę można przeskoczyć (jeśli w niej stoi pionek!).

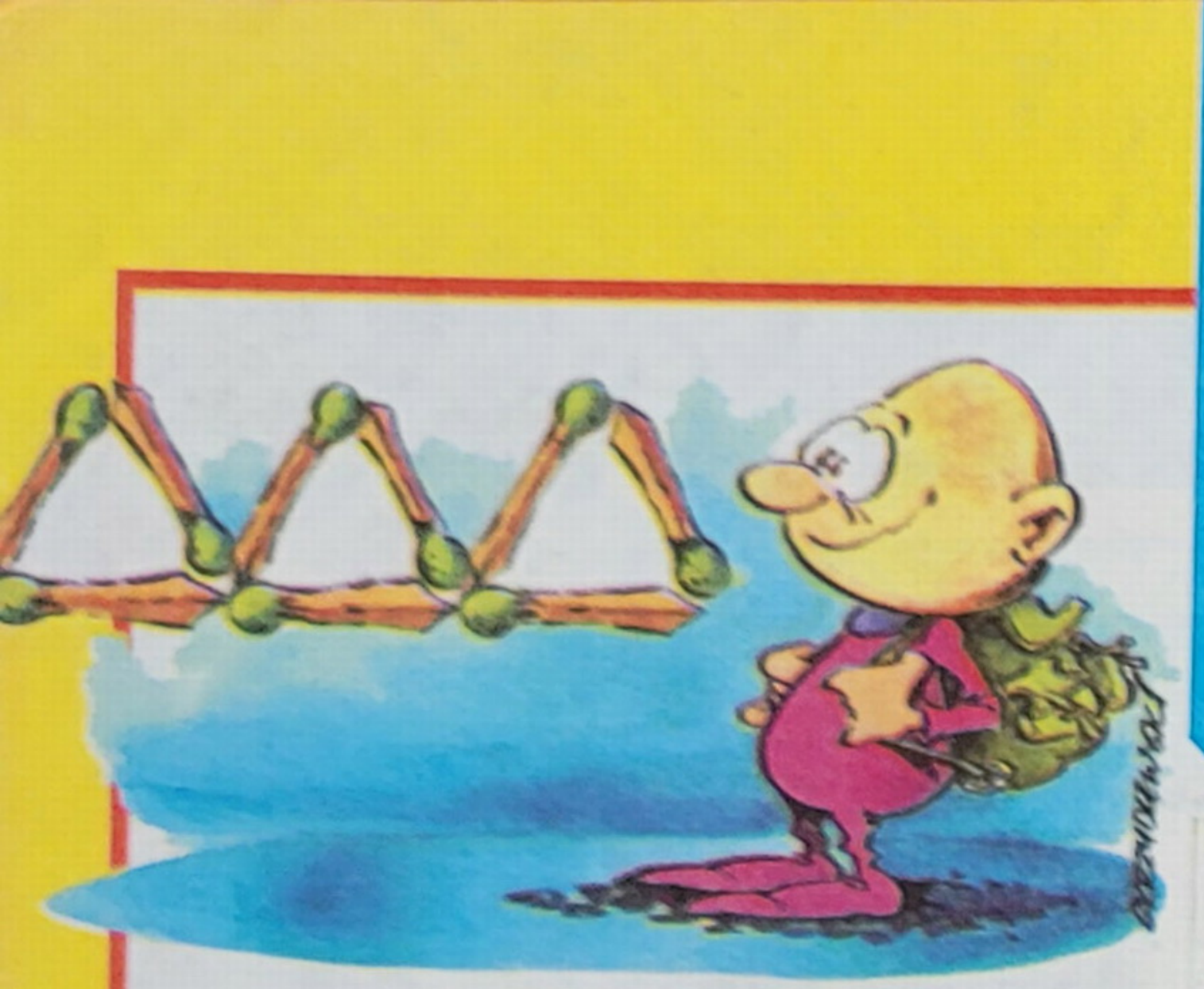
4. Mosty traktuje się jak drogę, nie jak rzekę.

5. Jaskinia - - gdy pionek wejdzie do schronu, już tam zostaje. Nad zajętą jaskinią wolno przeskakiwać.

Zwycięstwo - zwycięży ten, kto schowa wszystkich swoich podopiecznych do jaskiń.

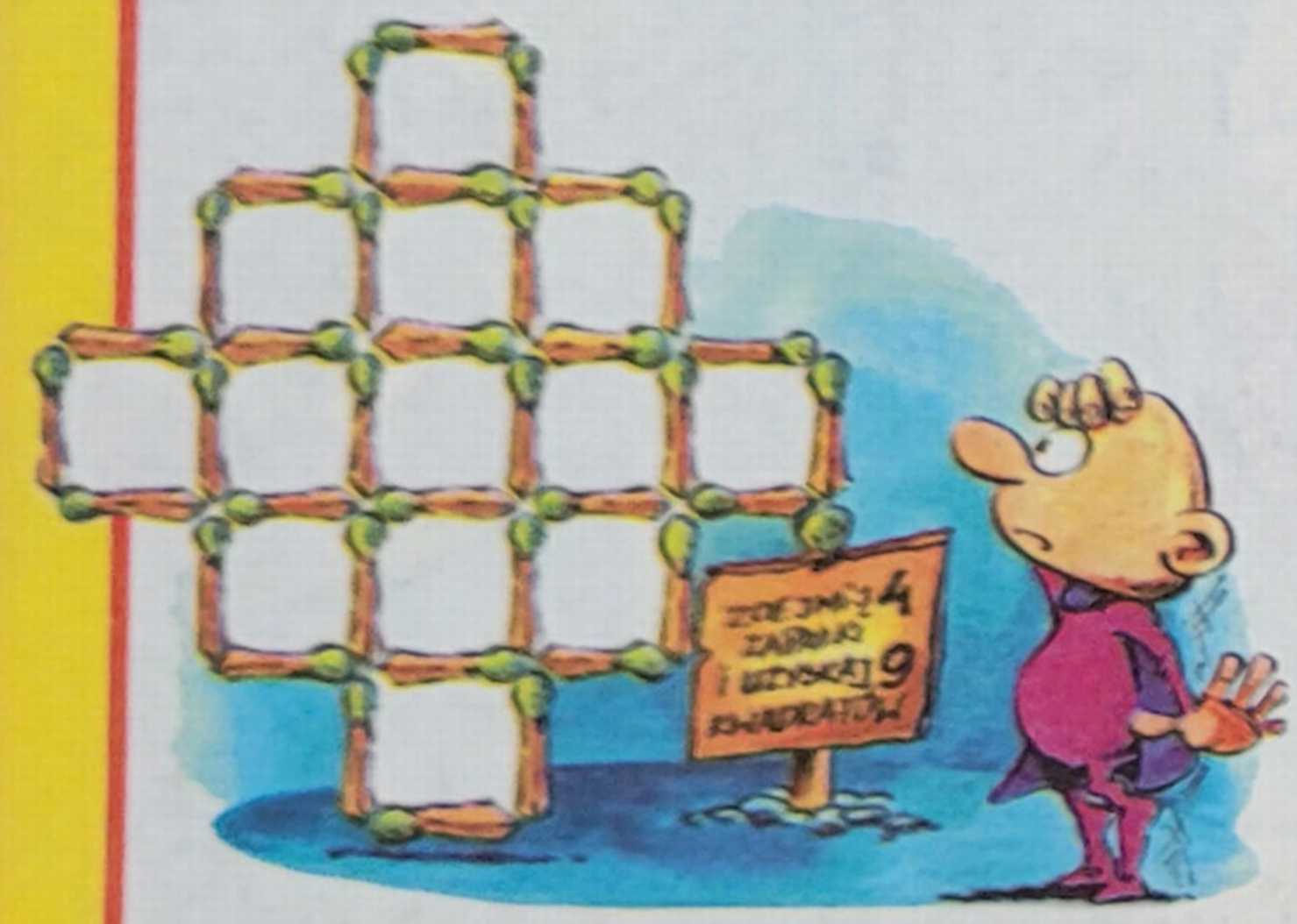
Udanej zabawy!

Kto spotka UFO

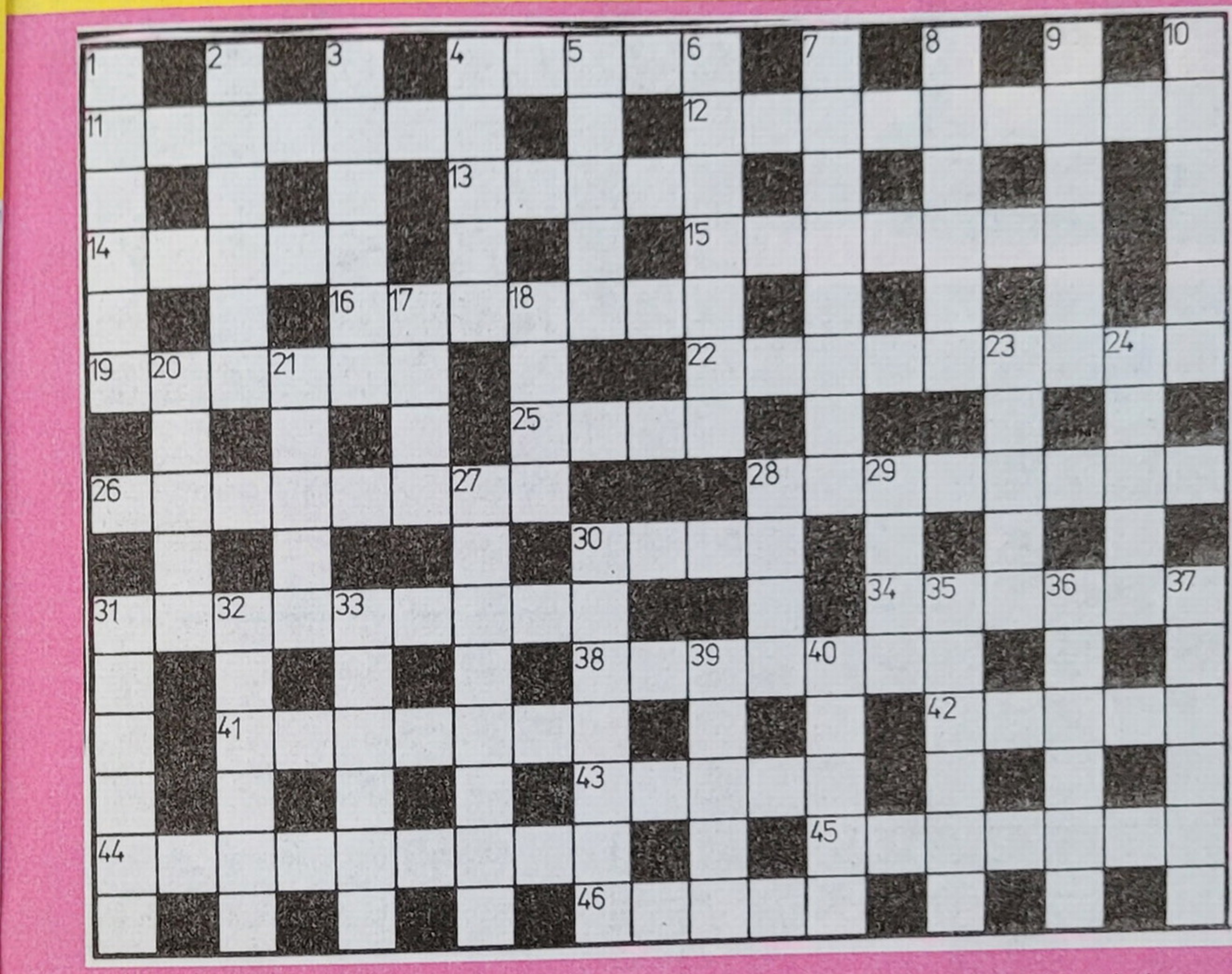


Na kempingu w Zapałkowie trzech turystów rozstawiło namioty. Późną nocą przyszedł czwarty, bez dachu nad głową.

Nie zostawia się kolegi bez pomocy! - z trzech zrobili cztery namioty. Noc całej czwórce przeszła spokojnie!



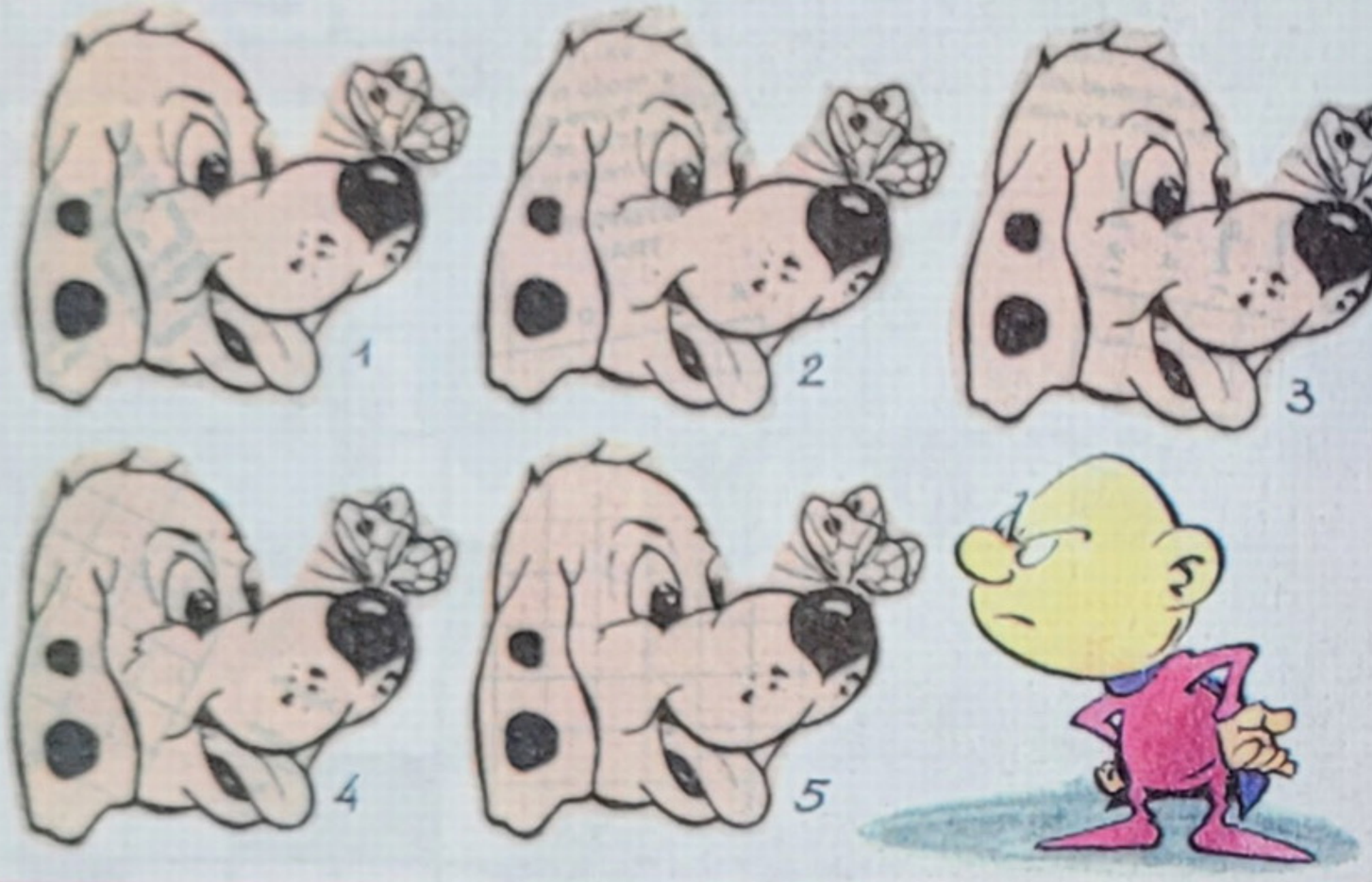
KRZYŻÓWKA



POZIOMO: 4) Królewski w Warszawie, 11) zapas, 12) np. szewstwo, krawiectwo, 13) potrzebna do gry w badmintona, 14) chrząszcz, groźny szkodnik ziarna w spichrzach i składach zbożowych, 15) kręcenie, robienie intryg, 16) wysmażony kawałek słoniny, 19) teren, 22) kobieta trzeźwo oceniająca rzeczywistość, 25) m.in. na śmieci, 26) wypracowanie pisane w klasie, 28) ...do mielenia mięsa, 30) znak arytmetyczny, 31) naczynie stołowe głębsze niż talerz, do podawania sałat, jarzyn, owoców, 34) radiowy, telefoniczny, słuchowy, 38) wąska grządka kwiatowa, 41) cienka kiełbaska podawana na gorąco, 42) pas ziemi między bruzdami, 43) wylewanie łez, 44) mięsa - w piekarniku, 45) wierzchnie ubranie, np. płaszcz, 46) stan w hipnozie.

PIONOWO: 1) polano, bierwiono, 2) tymczasowe schronienie uplecione z gałęzi, chrustu, liści, 3) wypadek na drodze, 4) płytka zatoka o wydłużonym kształcie, oddzielona od morza mierzeją, 5) silnik, 6) straganiarz, 7) może być telefoniczna, 8) puszczane na wodę w noc świętojańską, 9) punkt widzenia (anagram wyrazu pestka), 10) praca, 17) płynie w żyłach, 18) statek Noego, 20) duże drewniane naczynie wykonane z klepek, ongiś używane do prania bielizny, 21) tworzy się podczas zamieci, 23) w oknie, 24) marionetka, lalka, 27) „pies szczeka... idzie dalej", 28) odprawiana w kościele, 29) jeden ze zmysłów, 30) przy oknie, 31) „Nasza..." - M. Konopnickiej, 32) wakacyjny miesiąc, 33) chroniła rycerza, 35) zakończenie kurzej łapy, 36) dorosły samiec sarny, 37) samba lub lambada, 39) ruchome zamknięcie wjazdu, 40) kiesa, sakwa.

Prawda? Prawda! Również matematyczna - podstawiając właściwe liczby (od 1 do 9) zamiast liter - dodawanie będzie prawidłowe!



Tylko bardzo, bardzo bystre oko wytropi INNEGO pieska. Jeden jest (troszeczkę) inny od pozostałych czterech. Który?

KONKURS 2

Łatwe działanie

72	:		=		x		=	84
+	■	:	■	+	■	+	■	−
	:		=		+	23	=	
=	■	=	■	=	■	=	■	=
	:		=	15	+		=	
:	■	:	■	−	■	−	■	−
	+	2	=		+		=	
=	■	=	■	=	■	=	■	=
30	:		=		+		=	29

tak się zwykle nazywa te łamigłówki polegające na wstawianiu w puste kratki właściwych liczb.

To zadanie tak naprawdę nie jest łatwe, ale „do zrobienia". Trzeba trochę pogłówkować.

Kto chce je potraktować jako konkursowe, niech po wstawieniu właściwych liczb we właściwe miejsca, doda wszystkie wstawione liczby do siebie (nie dodawać tych liczb, które już są na diagramie!) i sumę wpisze na konkursowy kupon pod numerem 2.

CO TO?

Podobno teraz nawet przedszkolak rozróżnia marki samochodów. Już z daleka po sylwetce... po szczegółach karoserii, ba są tacy, którzy tylko słysząc pracujący silnik, wiedzą co jedzie.

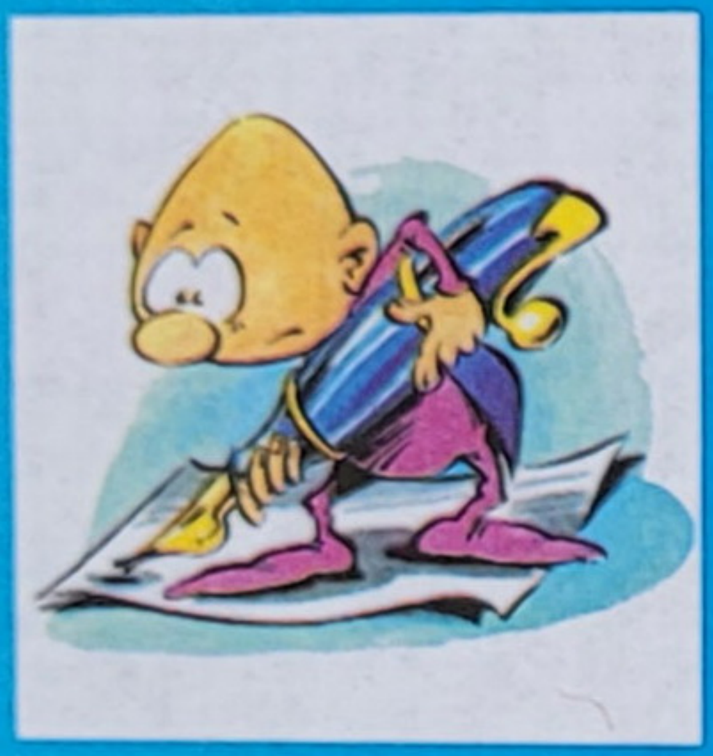
W „Bazarze" na razie tylko wizja (o fonię też się kiedyś postaramy!), a więc jeden „rzut" oka i sprawdź, czy i ty jesteś autoznawcą.

KONKURS 3

Ja się jerzę na wspomnienie klasufki!

Oj, na pewno nikogo nie ominęło albo jeszcze przed końcem roku nie ominie dyktando, takie „na stopień", całe najeżone przeszkodami, pełne pułapek poustawianych przez podstępnych nauczycieli. W takich dyktandach jeżozwierze przechodzą przez zasuwki, piegże latają górą, węże suną rurami, a charty harcują z hurtownikami w trzcinach.

Kto czuje się na siłach, niech spróbuje, tu i teraz, przedrzeć się przez przeszkody z „ż" i „rz" ustawione przez pana Witolda Gawdzika, autora książki „Ortografia i gramatyka na wesoło".



Kiedy już uzupełnisz wierszyk właściwymi znakami, wstawisz tam gdzie trzeba „ż" i „rz", to podaj na konkursowym kuponie (str. 28), ile razy wpisałeś „ż" i ile razy „rz"

POŁAMANIA PIÓR!

O przekornym żaku

-yl p-ekorny -ak. Ów śmieszek
Najsłynniejszych błaznów p-eszedł
Z hełmu, hultaj, pił herbatę,
Ły-ew zaś u-ywał latem.
Ły-ką krajał chleb, nie no-em,
A orę-em młócił zbo-e.
Gdy w ksią-ęcej stajni stu-yl,
W -łoby wsypał płatków ró-y,
Obra-one takim -artem
Konie r-ały nie na-arte.
W wie-ę dro-d-y wło-yl świe-ych:
„Rośnij na nich jak nale-y,
Pnij się, hen, a- do ksią-yca,
Aby ka-dy się zachwycał".
Wreszcie je-a wło-yl w lo-e
Ksią-e pokłuł się, niebo-ę
I wpadł w taki gniew za-arty,
W złość tak wielką, -e za -arty Szambelanem
zrobił błazna.
Po co? -eby -ak spowa-niał.
Takie p-e-yl to p-ypadki
Ten p-ekora, trefniś -adki.

„Ortografia i gramatyka na wesoło", W. Gawdzik, wyd. PAX

Na boisko osiedlowe wybiegła znakomita Jedenastka. Oto drużyna "Waleczne Orły" w całej okazałości.

Niestety, wspaniała drużyna nie może zdobyć życzliwego sponsora, no i wygląda, jak wygląda.
Każdy z chłopców w innym kostiumie.
Nie... nie, są jednak dwaj zawodnicy - bracia Kaczorkowie - w jednakowych strojach.
Którzy?

Pięć koleżanek z VIIb mieszka w czteropiętrowym domu przy ulicy Migdałowej. Każda z dziewczynek spędziła inaczej ostatnią niedzielę.

. Anka z pierwszego piętra była ze swoimi dwiema siostrami u ciotki na wsi.

. Danka ani jej trzy siostry nie lubią sportu, zupełnie odwrotnie niż dziewczyna i jej brat z drugiego piętra. Oni nie przepuszczą żadnej okazji, aby pobiec na stadion. W tę niedzielę też oczywiście byli.

. Dziewczynka, która mieszka na czwartym piętrze i ma aż

SŁONECZNY DZIEŃ

czterech braci, nie była na zbiórce harcerskiej, choć powinna. Niestety, rodzice mieli inne plany.

. Ela wraz z rodzeństwem: bliźniaczkami-niemowlakami, starszym bratem i rodzicami była przez cały weekend na działce. Brak windy w domu bardzo się daje we znaki przy dwóch niemowlakach.

. Ceśka mieszka najwyżej.

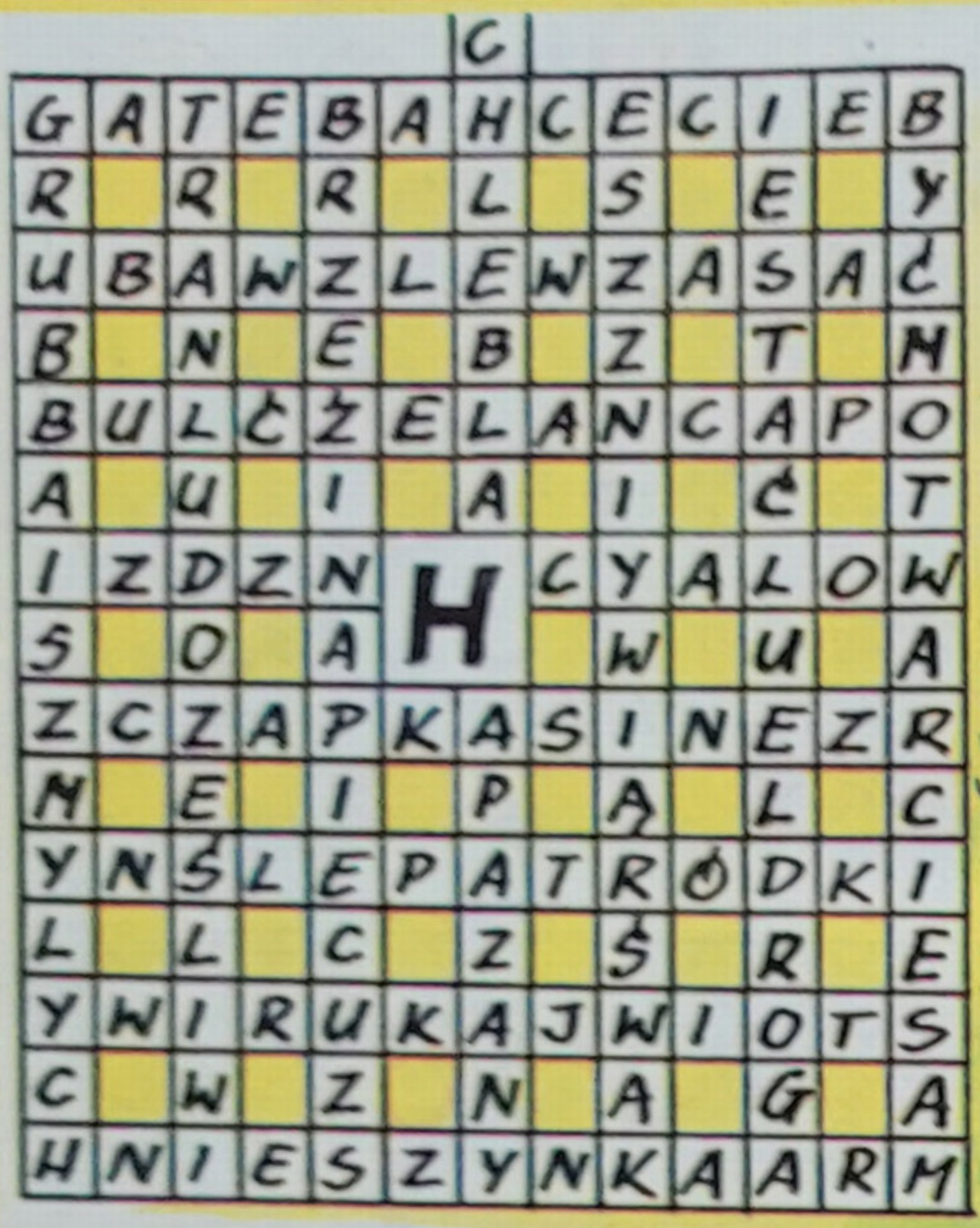
Która z dziewczynek była na spacerze?

Jak spędziła niedzielę Baśka?

	WIEŚ	ZBIÓRKA	MECZ	DZIAŁKA	SPACER	2	3	4	4	5	parter	I piętro	II piętro	III piętro	IV piętro
ANKA															
BAŚKA															
CESIA															
DANKA															
ELA															
PARTER															
I piętro															
II piętro															
III piętro															
IV piętro															
2 dzieci															
3 dzieci															
4 dzieci															
4 dzieci															
5 dzieci															

LABIRYNT

KONKURS 4



Labirynt

w którym ukryła się mądra myśl-sentencja.

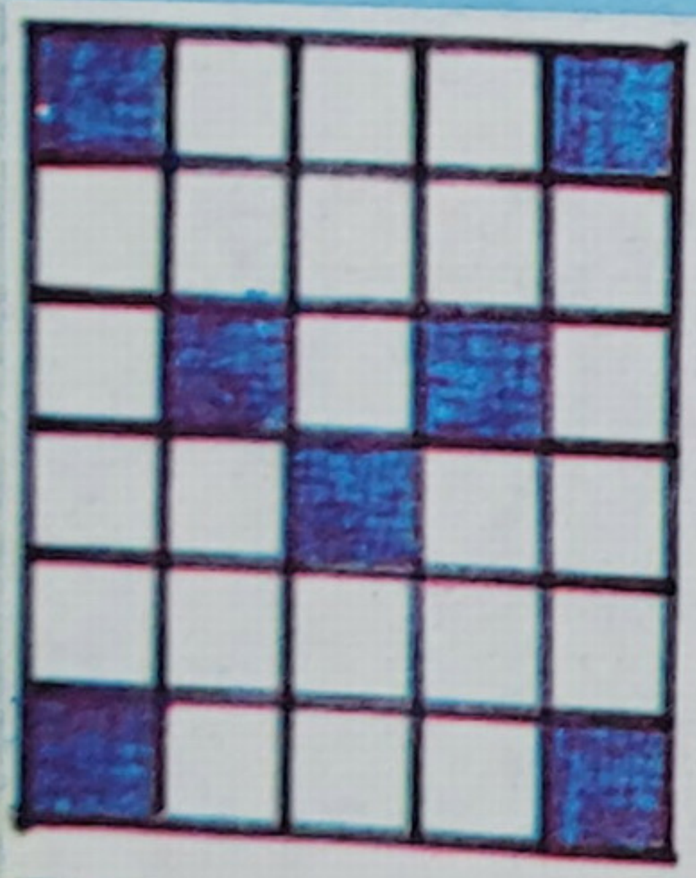
Wejdź do labiryntu przez górną literę C, po czym posuwaj się od litery do litery, składaj wyrazy tak, aby wchodząc do środka, literą H zamknąć ukryte zdanie.

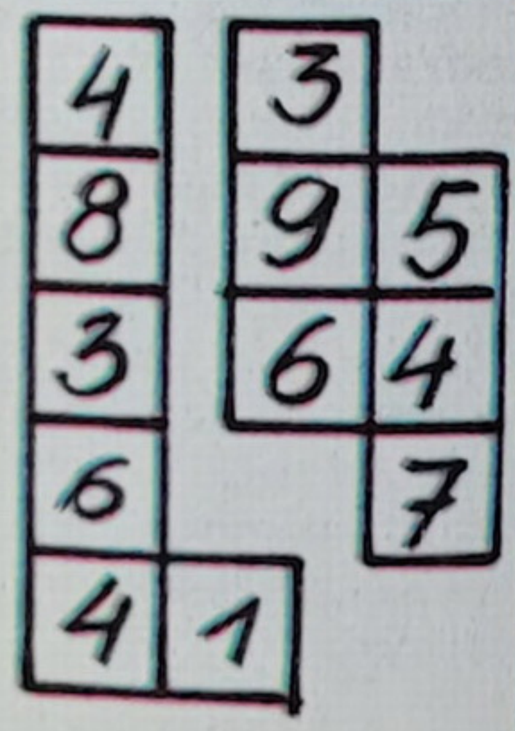
Dla ułatwienia podpowiadamy: hasło składa się z 8 wyrazów, 52 liter.

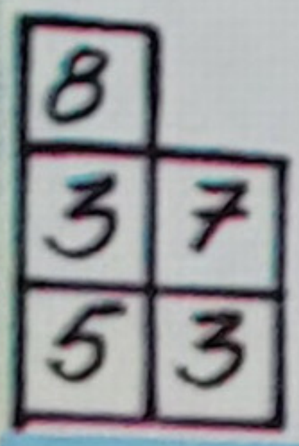
Kto hasło-sentencję znajdzie i chce uczestniczyć w losowaniu nagród - niech tę złotą myśl napisze na kuponie konkursowym pod numerem 4.

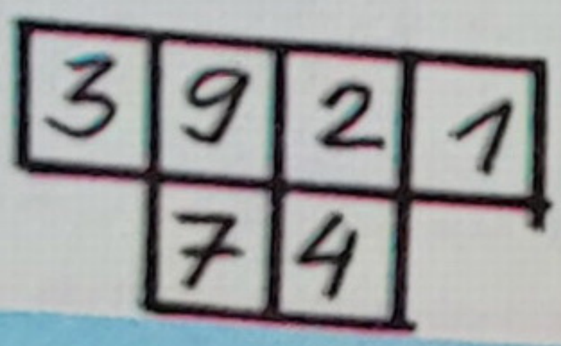
Układanka

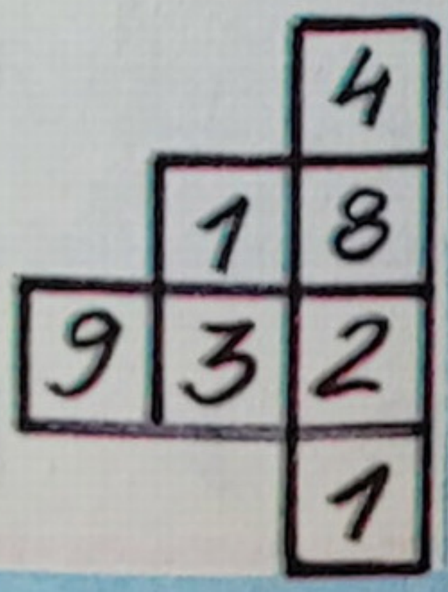
Pięć figur z liczbami należy tak ułożyć na diagramie, aby suma liczb, które zakryją niebieskie pola wyniosła 25.

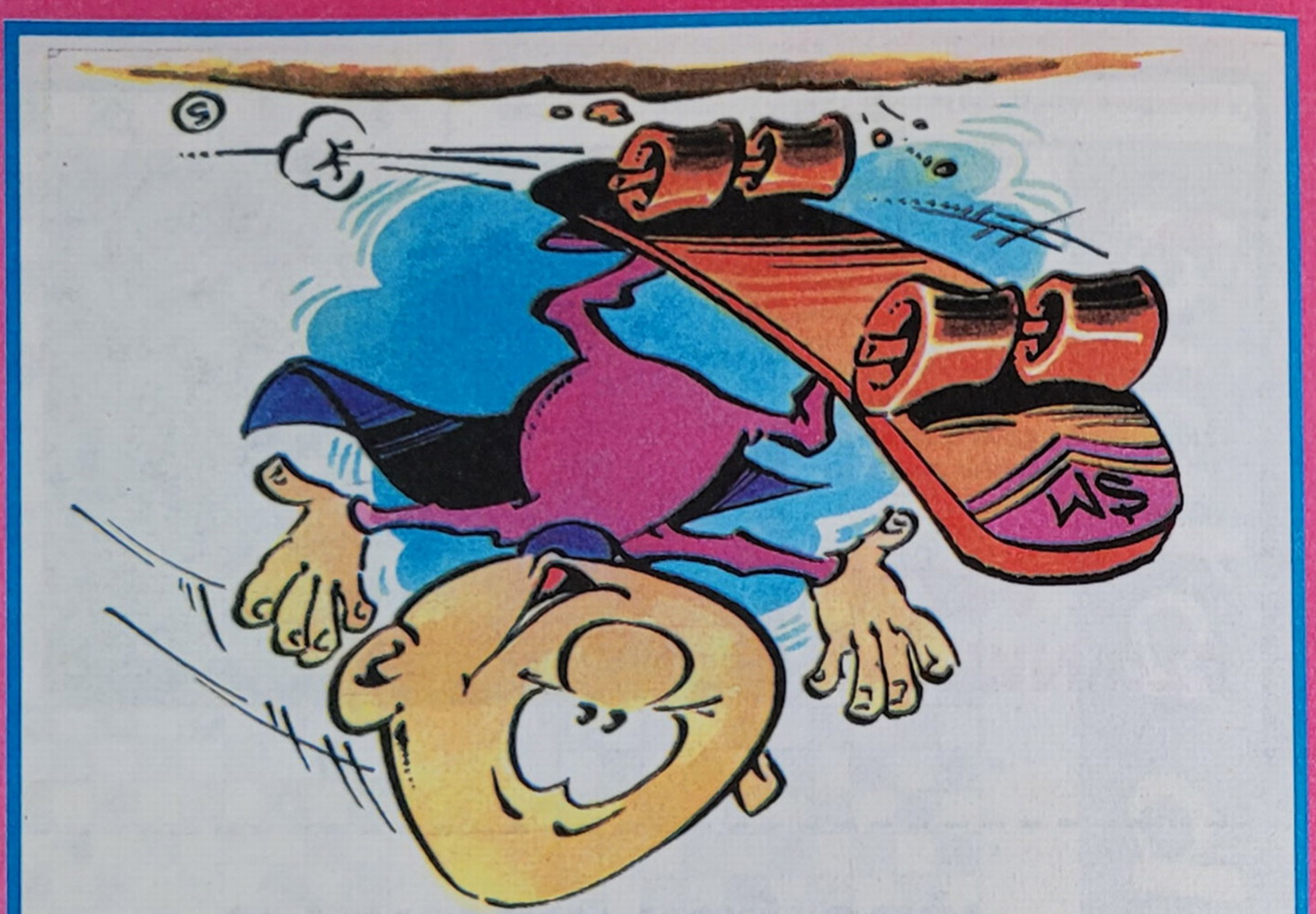












Bazar
Świata Młodych
ul. Mokotowska 24
00-561 Warszawa

Tu wpisz rozwiązania zadań konkursowych:

1 Na ławce rezerwowych zostały zawodniczki: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

2 Suma liczb, którymi uzupełniłem „Uzupełniankę”: _ _ _ _ _ _ _

3 Ile razy napisałeś „RZ”? _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Ile razy napisałeś „Ż”? _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

4 Wpisz „złotą myśl” odczytaną w „Labiryncie”: _ _ _ _ _ _ _ _

Wybieram nagrodę:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

TAJEMNICZA LICZBA

Tu wpisz sumę liczb odkrytych w 23 i 24 numerze „Świata Młodych”.

Złóż tę kartkę na pół i lekko sklej wzdłuż ramki.

WARCABY STUPOLOWE

prowadzi Maria Moldenhawer-Frej

W warcabach, a szczególnie w warcabach stupolowych, o wyniku partii często decyduje błyskotliwe przeprowadzenie kombinacji.

Kombinacja to szereg ruchów (przeważnie związanych z ofiarami własnych kamieni) prowadzących do określonego celu. Poza wygraniem partii może to być osiągnięcie pozycji remisowej lub też „przerwanie się na damkę".

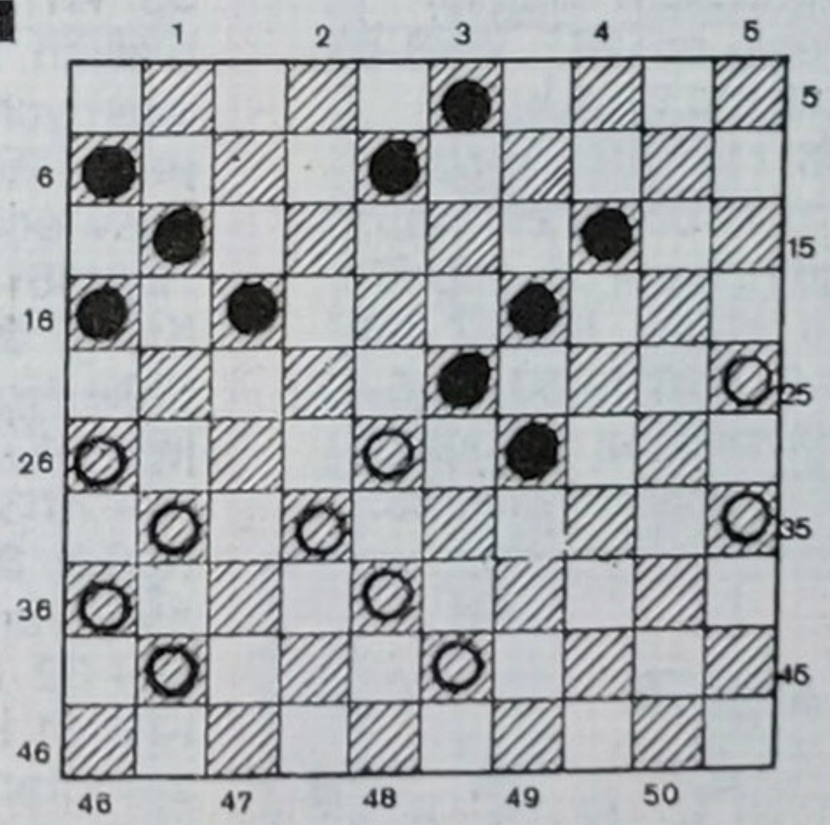
W grze praktycznej spotykamy kilkanaście rodzajów kombinacji. Niektóre z nich ze względu na ich piękno nazwane zostały „*klasycznymi*". W tych kombinacjach gra często polega nie na ataku, a na cofaniu się tak, aby w ostatnich posunięciach pokonać przeciwnika. Można to porównać do ataku dawnej husarii, która najpierw cofała się, aby niejako z rozpędu rozbić przeciwnika doszczętnie.

Jedną z najbardziej znanych klasycznych kombinacji jest tzw. Uderzenie Napoleona.

Napoleon pasjonował się grą w szachy, w warcaby. Podobno zawsze w cesarskim bagażu znajdowała się szachownica.

Przed bitwą pod Austerlitz cesarz zaproponował swojemu adiutantowi rozegranie partii. Imperator grał białymi. Wokół zebrał się tłum. Wszyscy z zainteresowaniem śledzili ruchy obu graczy. Zamarli, gdy na szachownicy zaistniała sytuacja jak na **diagramie 1**.

1



Czarne grożą ruchem **1....17-21**, w rezultacie białe powinny przegrać. Napoleon w tym momencie wykonuje jeszcze bardziej nieoczekiwany, zaskakujący ruch **1. 28-22**. Wszyscy skamienieli. Cesarz miałby przegrać! To niemożliwe!

- *Wasza Wysokość* - zwrócił się do Napoleona adiutant. - *Ekscelencja podstawił pod bicie trzy kamienie. Proszę cofnąć swój ruch!*

- To nie leży w moich zasadach. Ja się nigdy nie cofam! Proszę wykonać ruch!

- odpowiedział Napoleon.

Adiutant nie kryjąc zdziwienia pobił **1.... 17:46**. Nastąpiły dwa kolejne poświęcenia: **2. 38-32 46:28 3. 26-21 16:27**. Białe wykonały posunięcie, w którym pobiły: **4. 34:22:33:24:13:2** i weszły na damkę. Adiutant straciwszy cztery kamienie, poddał się.

Napoleon uznał to zwycięstwo za dobrą wróżbę. I rzeczywiście - następnego dnia zadał druzgocący cios austriackim wojskom.

„Uderzenie" to często stosowane jest w grze praktycznej. Rozpoczyna się ono dla białych z pola **31**, a kończy na polu **2** lub **4**, a czasami na polu **13** lub **15**. Dla czarnych natomiast rozpoczyna się z pola **20**, a kończy na polu **36**, **38**, **47** lub **49**.

A teraz zapraszam do konkursowych prób.

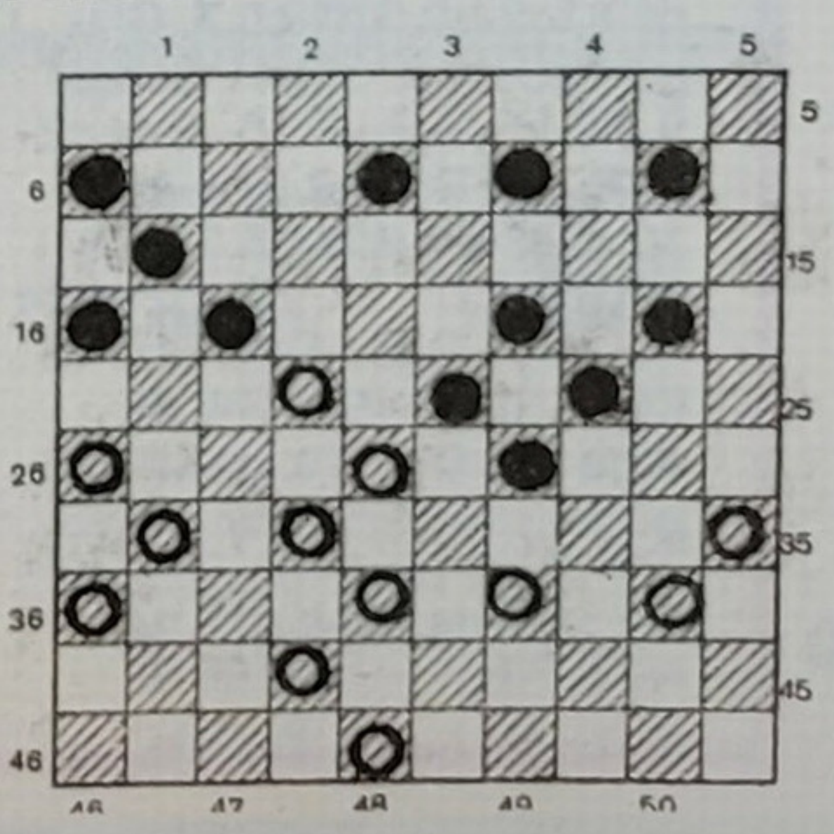
Dziś zadania 4 i 5 - poprzednie trzy były w numerach 13 i 14 „Bazaru"!

Zadanie 4 - diagram 2. Białe zaczynają i wygrywają, wchodzą na pole damkowe. Należy wskazać jak do tego doszło.

2

Zadanie 5 - diagram 3. Białe zaczynają i wygrywają. Należy wskazać jak do tego doszło.

3



Za prawidłowe rozwiązanie każdego z zadań - 2 punkty.Przypominam: wszyscy rozwiązujący zadania warcabowe zbierają punkty. Ci, którzy zbiorą punktów najwięcej, spotkają się w finale, na mistrzostwach warcabowych, na początku września w Darłówku. Rozwiązania, na osobnej kartce opatrzonej nazwiskiem i adresem, należy włożyć do kupono-koperty „Bazaru".

„CZARNY KOŃ" SZACHOWY

NIE BÓJMY SIĘ ATAKOWAĆ

Strona pod redakcją mistrza ANATOLA ŁOKASTO

Największy podziw wśród miłośników szachów zazwyczaj wzbudzają efektowne poświęcenia figur, torujące drogę do nieprzyjacielskiego króla. Jednak we współczesnych szachach coraz trudniej doprowadzić do takich sytuacji, ponieważ poprawiła się znacznie technika obrony. Wielu szachistów, nawet amatorów, już w samym zarodku likwiduje wszelkie próby przeciwnika uzyskania pozycji atakującej ich króla. Jednak czasami tak piękne partie zdarzają się i to nawet w pojedynkach między arcymistrzami. Oto jedna z nich, rozegrana w 1992 roku w miejscowości Amantea:

Białe: Kosten (Anglia)
Czarne: Farago (Węgry)
1. c2-c4 Sg8-f6 **2**. Sb1-c3 e7-e5 **3**. Sg1-f3 Sb8-c6 **4**. e2-e4 Gf8-b4 **5**. d2-d3 d7-d6 **6**. g2-g3 Gb4-c5 **7**. Gf1-g2 Sb8-d4 **8**. Sf3:d4 Gc5:d4 **9**. h2-h3 Gc8-e6 **10**. f2-f4 c7-c6?! **11**. Sc3-e2 Gd4-c5 **12**. Gg2-f3! Hd8-b6 **13**. Ke1-f1 Gc5-e3?! **14**. Kf1-g2 e5:f4 **15**. g3:f4 Ge3:c1 **16**. Hd1-c1 d6-d5 **17**. f4-f5 d5:e4 **18**. d3:e4 Ge6-d7 **19**. e4-e5 Sf6-g8 **20**. c4-c5 Hb6-c7 **21**. e5-e6! f7:e6 **22**. f5:e6 Gd7:e6 **23**. Se2-d4 Ge6-d7 **24**. Hc1-g5 Sg8-f6 **25**. Wa1-e1

Białe uzyskały dużą przewagę w rozwoju i możliwość ataku czarnego króla. Co mają czarne grać? Jeśli **25**... Ke8-f7, to **26**. We1-e7! Kf7:e7 **27**. Hg5:g7+ z wygraną, a po **25**... Ke8-d8 nastąpi **26**. We1-d1 Kd8-c8 **27**. Wh1-e1 z dużą przewagą. W partii nastąpiło **25**... Ke8-f8, ale po **26**. Wh1-f1 czarne są w ciężkim położeniu np. **26**... Wa8-e8 **27**. Gf3-h5! We8:e1 **28**. Wf1:f6! i teraz nie można **28**... g7:f6 bo po **29**. Hg5:f6+ Kf8-g8 nastąpi **30**. Hf6-f7 mat, a po **28**... Kf8-e7 **29**. Wf6-e6+ Ke7-f8 **30**. Hg5-e7+ czarne również dostają mata. Pozostaje więc **28**...

Kf8-g8, ale po **29**. Gh5-f7+ Kg8-f8 **30**. Gf7-e6+ białe wygrywają. Czarne zagrały **26**... h7-h5 i po **27**. Gf3-d5! powstała pozycja przedstawiona na diagramie 1.

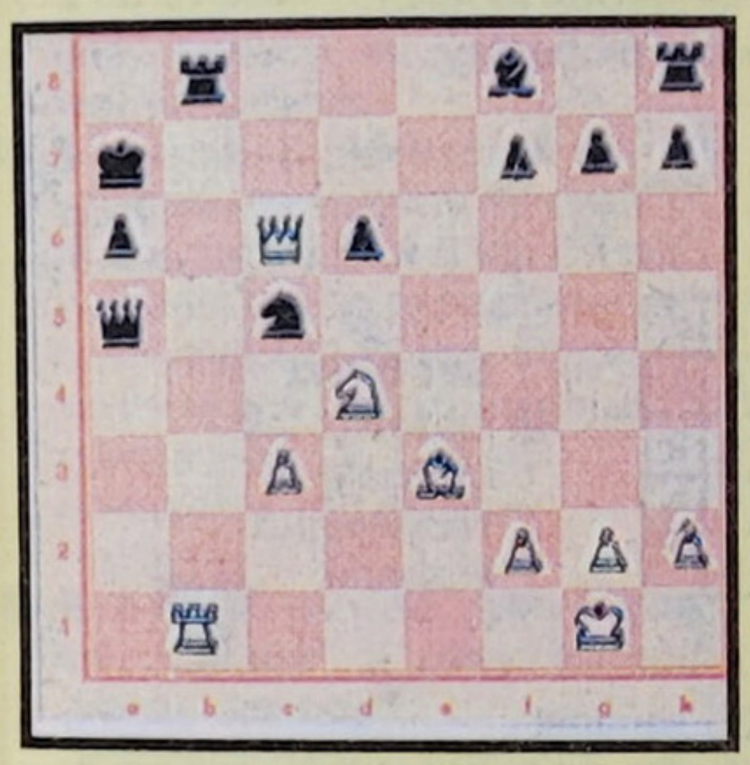
Pozycja czarnych jest przegrana, nie mogą obronić się przed licznymi groźbami białych, np. **27**... c6:d5 **28**. Wf1:f6! g7:f6 (**28**... Kf8-g8 **29**. Hg5:d5+ Kg8-h7 **30**. Hd5:h5+ Kh7-g8 31. Hh5-f7+) **29**. Hg5:f6+ Kf8-g8 **30**. Hf6-g6+ Kg8-f8 **31**. We1-f1+ Kf8-e7 **32**. Hg6-f6+ Ke7-e8 **33**. Wf1-e1+ z wygraną białych. Po odpowiedzi czarnych **27**... Wh8-h6 w partii nastąpiło piękne poświęcenie hetmana **28**. Hg5:h6! g7:h6 **29**. Wf1:f6+ Kf8-g7 **30**. Wf6-f7+ Kg7-g6 (**30**... Kg8-h8 **31**. We1-e7 i jeśli **31**... c6:d5 to **32**. Wf7-h7+ Kh8-g8 **33**. We7-g7+ Kg8-f8 **33**. Sd4-e6+ z wygraną, a po **31**... Wa8-g8+ **32**. Kg2-h1 Wg8-g1+ **33**. Kh1:g1 Hc7-g3+ **34**. Gd5-g2 z wygraną) **31**. Gd5-b3! Hc7-a5 (**31**... Hc7-c8 **32**. We1-e7 Gd7:h3+ **33**. Kg2-h2 Gh3-g4 **34**. Gb3-c2+ Kg6-g5 **35**. We7-e5+ Kg5-h4 **36**. Wf7-f4 z nieuniknionym Sd4-f3 mat) **32**. Sd4-f3 Wa8-e8 **33**. We1:e8 Gd7:e8 **34**. Sf3-e5+ Kg6-g5 **35**. h3-h4+ Kg5:h4 **36**. Se5-f3+ i czarne poddały się, ponieważ po **36**... Kg5-g4 nastąpiło by **37**. Gb3-e6 mat.

Zadania konkursowe

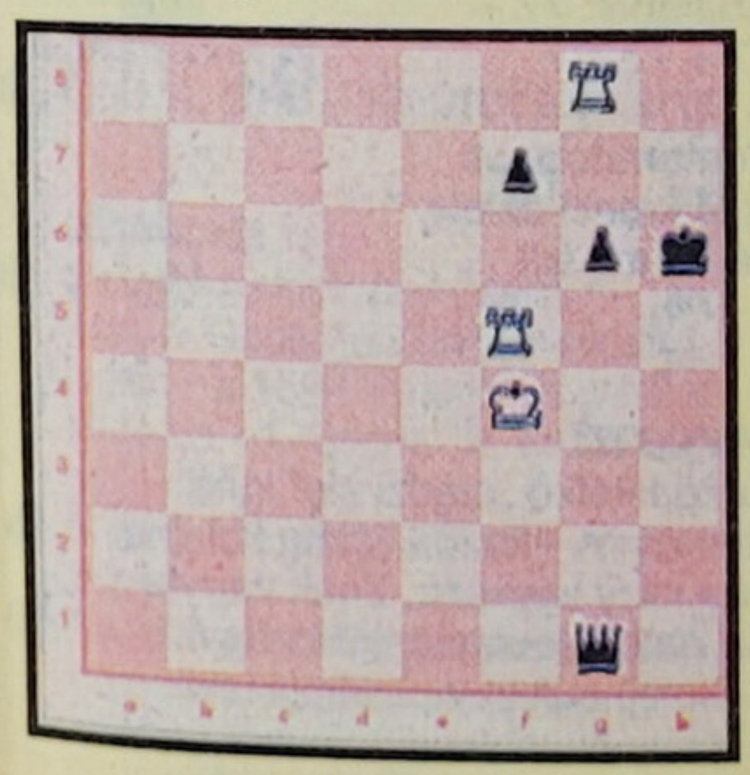
Wśród autorów poprawnych rozwiązań rozlosuję 10 nagród - Biuletynów Penelopy. Nagrody ufundowała firma PENELOPA.

W obu zadaniach wystarczy podać tylko pierwszy ruch!

Zadanie 1
pochodzi z partii praktycznej.



Zadanie 2
jest zakończeniem studium, którego autorem jest arcymistrz kompozycji szachowej p. Jan Rusinek.

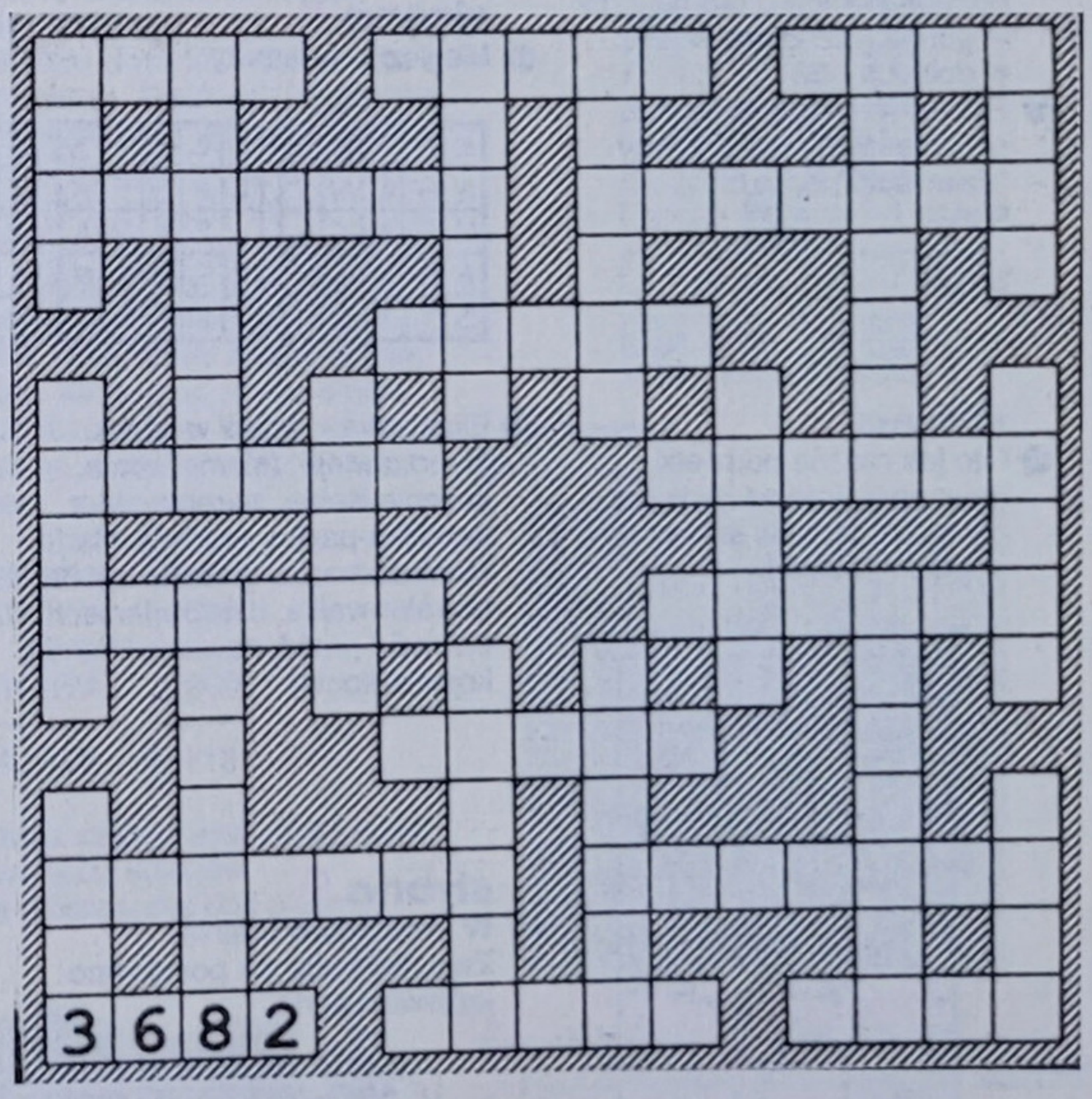


Firma
UNIWERSYTET PENELOPY
al. Niepodległości 141
02-570 Warszawa
poleca bogaty asortyment
literatury szachowej

LICZBÓWKA

czyli krzyżówka z liczb

Trzeba właściwe liczby wstawić we właściwe miejsca diagramu. Pierwsza czterocyfrowa liczba jest już na swoim miejscu. Jeszcze 31 czeka na rozmieszczenie na diagramie.



4-cyfrowe	5-cyfrowe	6-cyfrowe	7-cyfrowe
1760	21971	261115	1229107
1780	22931	322022	2791378
1894	22971	324473	4215088
4589	32451	324777	6417091
4653	37421	527115	7970116
4713	63059	579715	8031159
5803	63071	579914	8706624
	64059	742159	8910342

Tu są ro

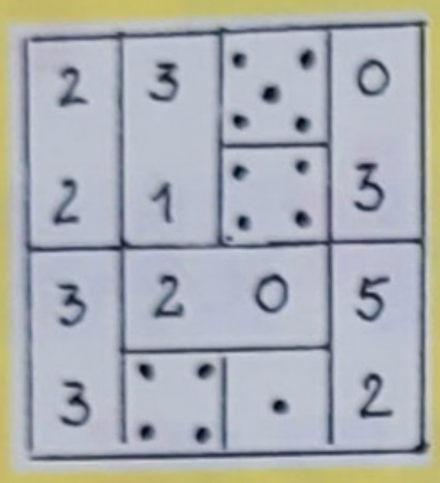
Rozgrzewka

- Na rabatce Głowacza najmniejszy jest kwiatek e, następne: g, l, a, i, c, k, f, b, d, h, j.
- Tak należało przejechać przez rondo-labirynt:

- Górny rząd prostokącików z trójkącików należy uzupełnić prostokącikiem 2 (suma liczb w górnych połówkach - 58, w dolnych - 32).
- Poprawić działanie można przekręcając o 180° cztery "dziewiątki", o tak:

96696
 9699
86997

- Tak trzeba było ułożyć kostki domina:

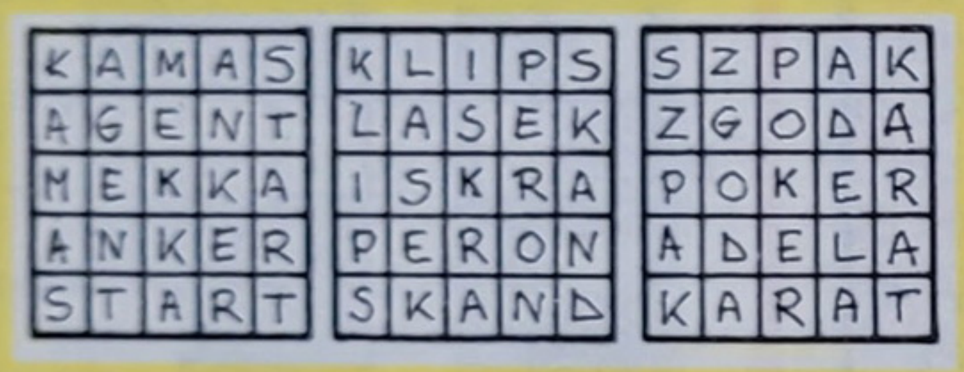


strona 7

- Negatyw ma tylko obrazek 5.
- Tylko w dwóch rzędach jest zestaw takich samych symboli. W 7 i 9!

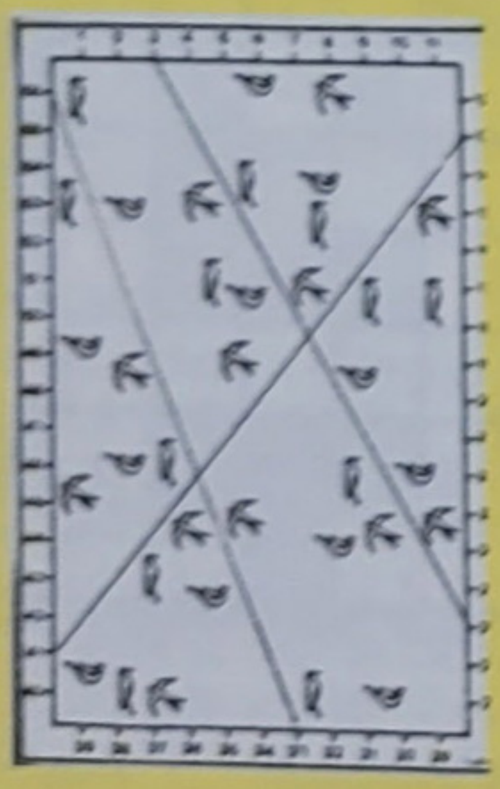
strona 8

- Magiczne kwadraty:

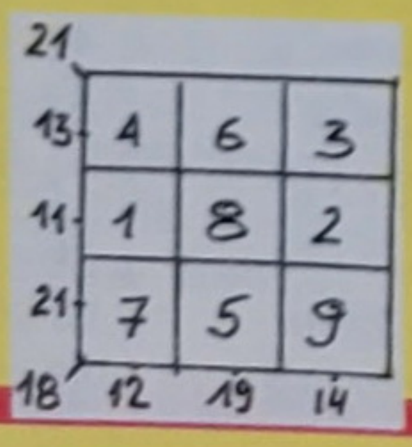


strona 6

- Oto jak można podzielić ptaszarnię trzema siatkami - w każdej części są trzy pary różnych ptaszków:



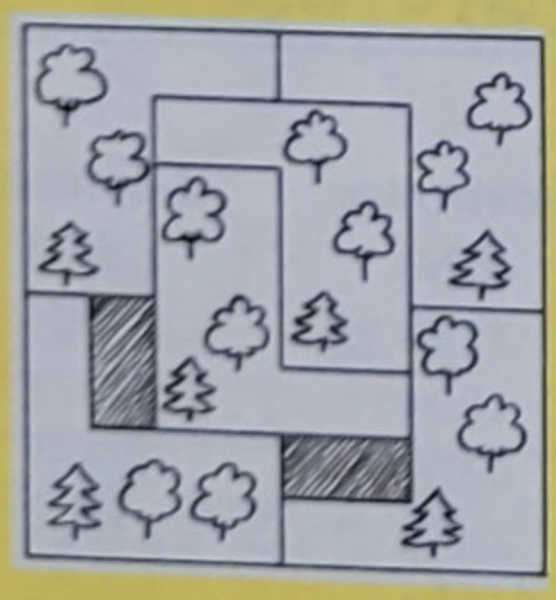
- Tak należało uzupełnić kwadrat:



- Eliminatka - „Klucz w użyciu nie rdzewieje" (klarnet-renta, kucanie-Kenia, zwrotka-aktor, papużka-papka, matryca-Marta, Mariusz-marsz, gniazdo-zgoda, kawaler-walka, dzielna-lanie, przewód-przód, dawanie-Wanda, kojenie-konie)

strona 9

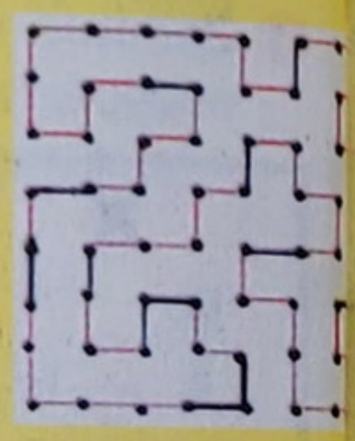
- W przepięknej krainie Zagadkolandii tak podzielono królewski park:



- Królewięta stawili się na pałacowym podwórcu o 14.40. Stare budziki Tangram nastawił kolejno: na 12.10, następny na 12.20, trzeci na 12.40, czwarty na 13.10, piąty na 13.50. Na szóstym budziku powinno być 50 minut później niż na piątym.
- Uczniowie Tangrama bez kłopotów obliczyli, że kula armatnia waży 6 kg, pudło z klockami - 3 kg, a piramidka Rubika - 2 kg.

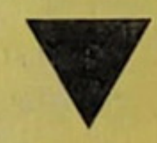
strona 10

- Tak można przejść przez 64 punkty:

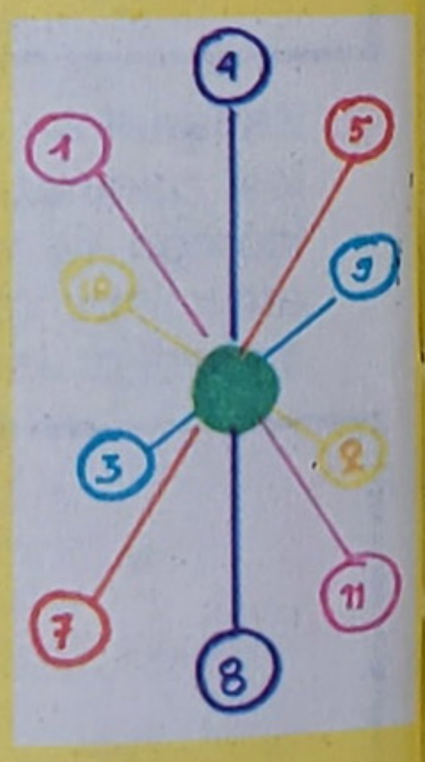


strona 11

- Głowacz tak obdzielił Nibykwiatek liczbami:



- Kto zamiast kwiatka Siedmiopłatka wstawił „7", ten mógł prawidłowo wykonać całe arytmetyczne działanie: 77 + 77 + 77 + 7 + (77 x 7) = 777
- Pomarańczowe koło kreski dzielą na 21 części.



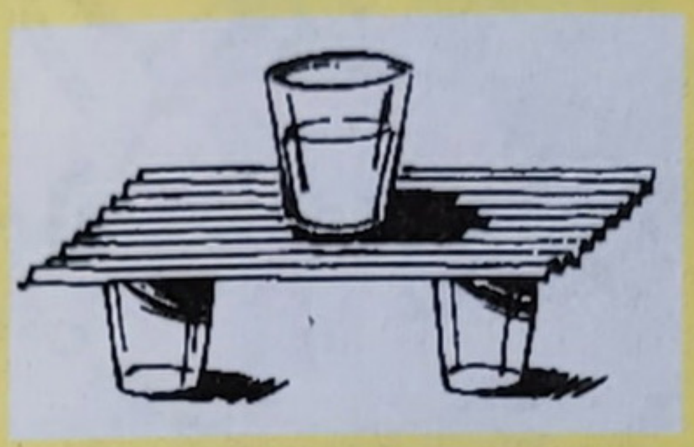
strona 12

- Każde kółko „rządzi się" inną zasadą: A - każda liczba kolejna dwa razy większa. Znak zapytania należało zastąpić liczbą 63, B- kolejne liczby powiększane o liczby konsekwentnie malejące (+80, +40, +20, +10...), a więc znak zapytania należy zastąpić liczbą większą od poprzedniej o 5, czyli - 156.
- Halo... halo: radiotelegrafista (A) z tonącego okrętu nadaje SOS do urzędu morskiego (7), itd. B-4, C-6, D-5, E-3, F-8, H-1.

związania

strona 13

- Spróbuj - pełną szklankę wody można ustawić na kartce papieru, jeśli złoży się papierek w harmonijkę:



- Dwa widelce połączone zębami łatwo zawiesić na nitce i zdjąć jednym ruchem.
- 9 kg cukru w pierwszym ważeniu rozważamy na dwie równe części po 4,5 kg. Drugie ważenie: 4,5 kg rozważamy na dwie części (2,25 kg). Trzecie ważenie z wykorzystaniem odważników - z 2,25 kg odważamy 250 gramów. Pozostaje 2 kg!
- **Bez mydła można „umyć ręce od... czegoś", a „zmyć komuś głowę... za coś".**
  Jakie siły działają między PLUS-kwami.
  Plusy odpychają się!
  Co ma „czerwiec" z „demonstracją"? - „WIEC" to tyle co demonstracja.

strona 14

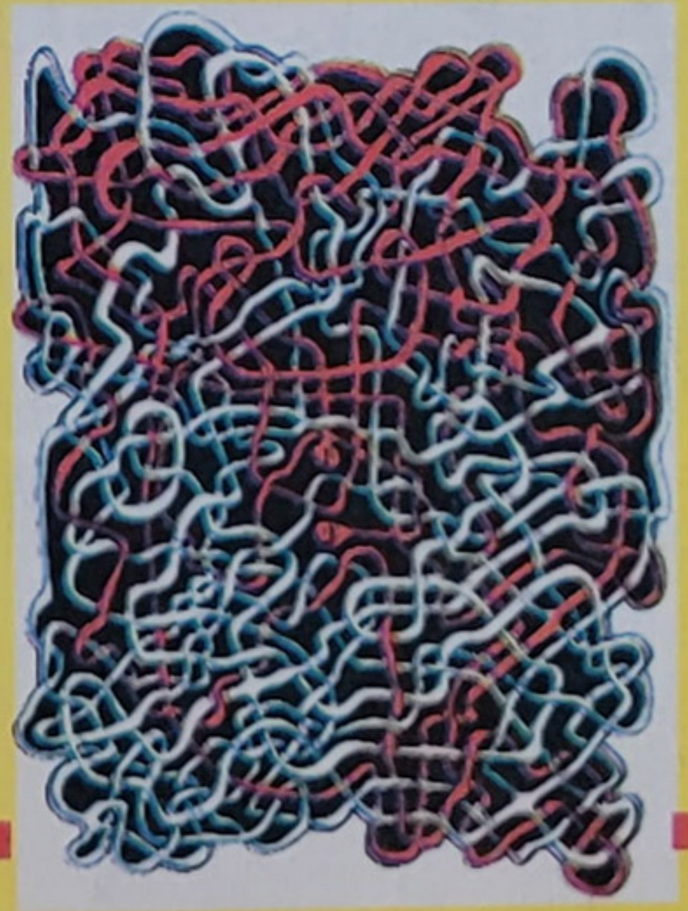
- Quiz A, B, C - 1B, 2B, 3B, 4C

strona 15

- Na traperskich ścieżkach.
  Traper Spokojna Głowa może liczyć na 3594 traperskie złotówki (jajko - 1, kogut - 2, królik - 4, gęś - 3).
- Ślady: 1-B, 2-D, 3-C, 4-F, 5-E, 6-A
- Na biwaku chłopcy na pewno najpierw zapalą... zapałkę.
  Mimo wszystko!

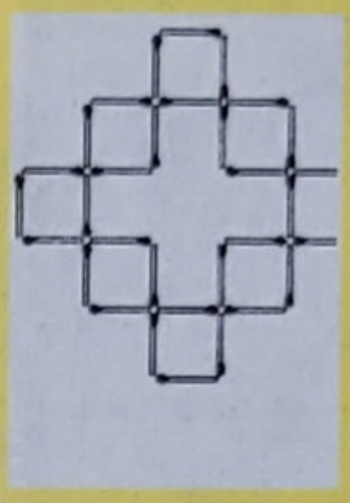
strona 16

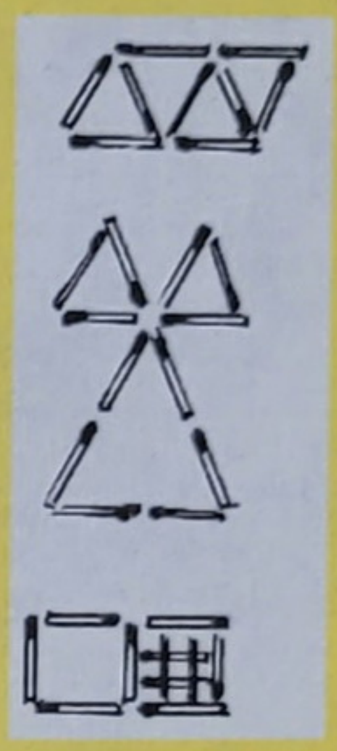
- Oto odnaleziona nitka



strona 20

- Tak można przekładać zapałki





strona 21

- Krzyżówka:
  Poziomo:
  zamek, rezerwa, rzemiosło, lotka, wołek, motanie, skwarka, obszar, realistka, kosz, klasówka, maszynka plus, salaterka, aparat, rabatka, parówka, zagon, płacz, pieczenie, okrycie, trans.
  Pionowo: drewno, szałas, kraksa, zalew, motor, kramarz, centrala, wianki, aspekt, robota, krew, arka, balia, zaspa, szyba, kukła, karawana, msza, smak, parapet, szkapa, lipiec, tarcza, pazury, rogacz, taniec, brama, trzos.

strona 22

KROWA	12809
+	+
TRAWA	32909
MLEKO	45718

- Piesek czwarty jest chyba nieco starszy od kolegów.
  Ma zmarszczkę pod okiem.

strona 23

- **Co to?** Wspaniałe auta! 1-Opel Corsa, BMW, Peugeot, Volvo, Audi, Peugeot

strona 25

- Waleczne Orły. Bracia Kaczorkowie - 2 i 6

- W słoneczną niedzielę na rodzinnym spacerze była Cesia z IV piętra, a Baśka z II piętra była z bratem na meczu.
  Danka z parteru była na zbiórce, Ela z III piętra z całą rodzinką siedziała na działce.

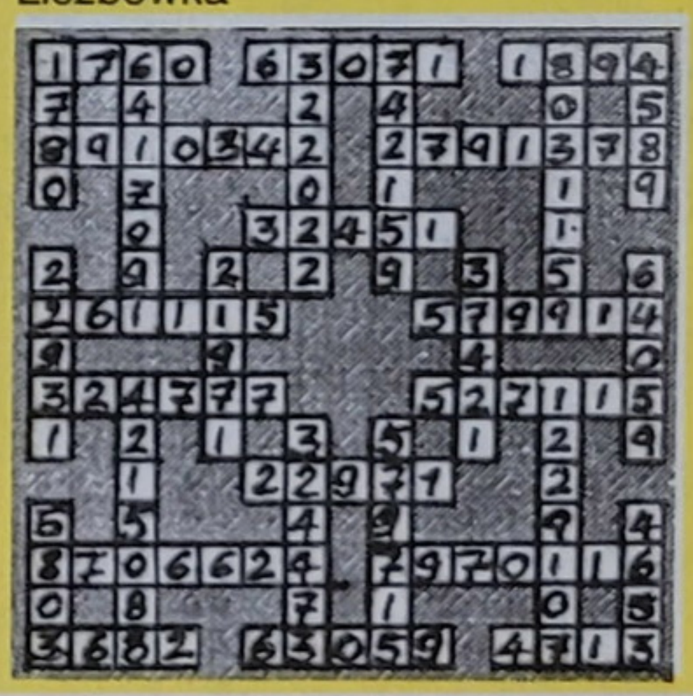
strona 26

- Układanka

3	9	2	1	4
4	7	4	1	8
8	3	9	3	2
3	9	5	8	1
6	6	4	3	7
4	1	7	5	3

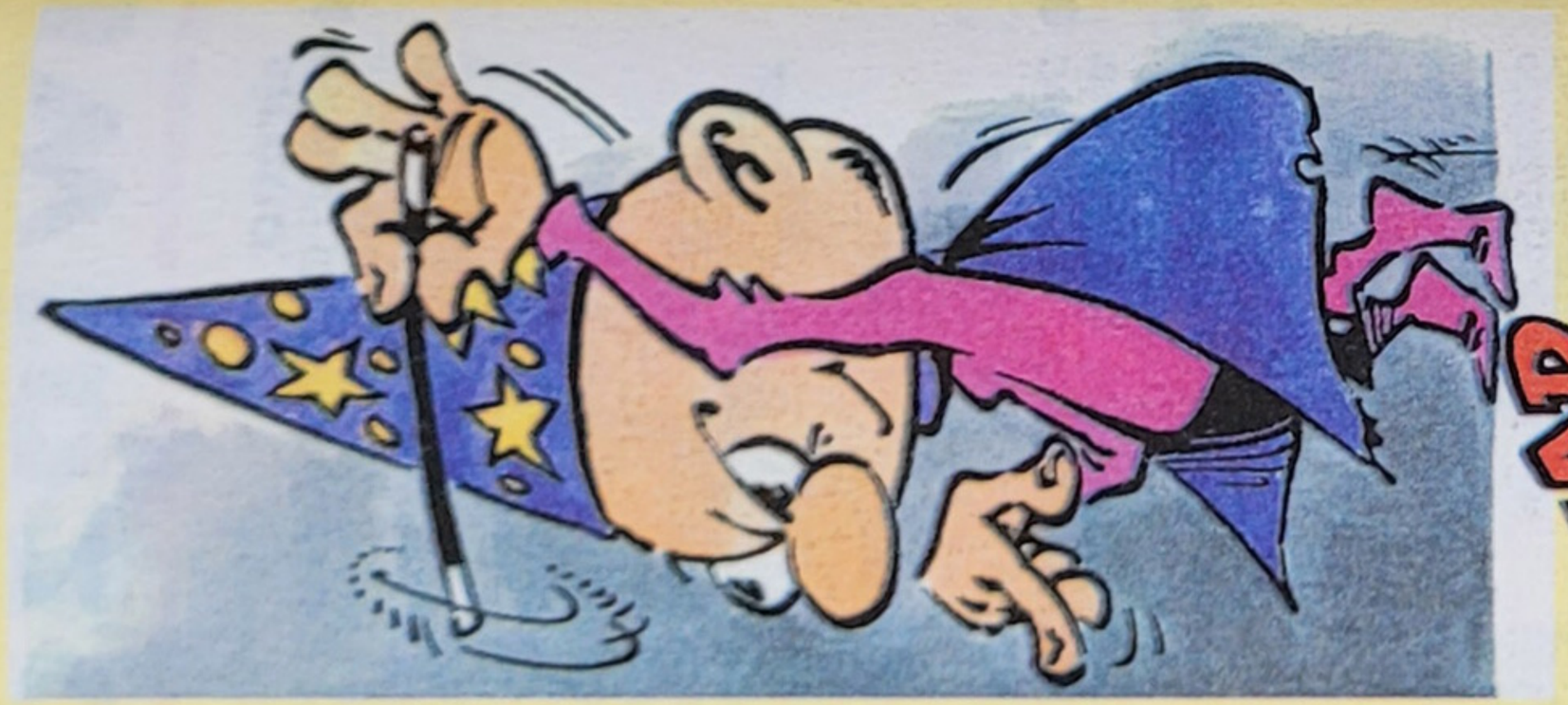
strona 31

- Liczbówka



Rozwiązania zadań konkursowych z poprzedniego, 2/14 numeru "Bazaru"

1. **Układanka**
   - "Gniew jest złym doradcą"
2. **Uśmiechnięci i Pogodni**
   - Konno jeździ Helenka Pogodna, a namiętnie czyta jej rodzony brat, Herbert.
3. **Uzupełnij** - należało wstawić liczbę "4". Liczby znajdujące się w dolnych częściach tabliczek to iloczyny liczb z górnych części tabliczek.
4. **Pan Lepianko** wstawił garnek piąty, bo pasował dnem, wzorem i pokrywką (dno - patrz kolumny, wzór - 2 i 3 rząd, pokrywki - 1 i 3 rząd).



BAZAR ŚWIATA MŁODYCH

Redaguje zespół.
Adres redakcji:
ul. Mokotowska 24,
00-561 Warszawa,
telefon: 628-56-18,
fax: 29-21-42.
Wydawca:
„Świat Młodych" S.A.
Konto bankowe:
Bank Creditanstalt S.A.
w Warszawie
nr 654997-11507001.
Prenumeratę przyjmują urzędy pocztowe, doręczyciele i oddziały RUCHU w całym kraju.
Łamanie, montaż i wyciągi barwne: Studio a1EDEN.
Druk: Białostockie Zakłady Graficzne, Białystok, ul. Tysiąclecia Państwa Polskiego 2.

Co miesiąc **BAZAR** w Twojej skrzynce pocztowej, jeśli... dokładnie wypełnisz przekaz i wpłacisz 30 000złotych! Po otrzymaniu wpłaty wyślemy Ci kolejne TRZY numery BAZARU.
•BAZAR możesz zaprenumerować dowolnego dnia- otrzymasz numer z następnego miesiąca.
•Na początku każdego miesiąca wśród prenumeratorów rozlosowane są dwie wycieczki zagraniczne do Eurodisneylandu i Leningradu. Może taka premia trafi do Ciebie? Spróbuj!

Odcinek dla poczty

30 000 zł

trzydzieści tysięcy złotych-

wpłacający .....

.....

dokładny adres .....

.....

.....

"Świat Młodych" S.A.
Bank Creditanstalt
S.A. w Warszawie
nr 654997-11507001
podpis przyjm.

Odcinek dla
"Świata Młodych"

30 000 zł

trzydzieści tysięcy złotych

wpłacający .....

.....

dokładny adres .....

.....

.....

"Świat Młodych" S.A.
Bank Creditanstalt
S.A. w Warszawie
nr 654997-11507001
podpis przyjm.

Odcinek dla wpłacającego

30 000 zł

trzydzieści tysięcy złotych

wpłacający .....

.....

dokładny adres .....

.....

.....

"Świat Młodych" S.A.
Bank Creditanstalt
S.A. w Warszawie
nr 654997-11507001
podpis przyjm.

STELLA
motorynka dla Ciebie

- pojemność skokowa - 49,8 cm^3
- liczba biegów - 2
- moc znamionowa - 1,5 kW/500 obr./min.
- zużycie paliwa - 2,0 dcm^3/100 km przy
- prędkości 40 km/godz.
- gaźnik - BING SRE 14

- długość - 1475 mm
- szerokość - 610 mm
- wysokość - 990 mm
- wysokość siedzenia - 720 mm
- masa całkowita - 52,2 kg

• • •

- pojemność zbiornika paliwa - 4,7 dm^3
- maksymalna prędkość - 40 km/godz.
- dopuszczalne obciążenie - 85 kg

ZM DEZAMET

Zakłady Metalowe DEZAMET 39-460 Nowa Dęba tel. 46-26-01, tlx 062455 ZMD, fax 462609

CRICOLAND

SAM SZAŁ!!!

Największe
rozrywkowe
centrum
w stolicy
na placu Defilad
Non stop w godz.
11.00–20.00–22.00
Wyjątkowe emocje:

- KINO ILUZJI I SZOKU
- KOLEJKI GÓRSKIE
- PAŁACE STRACHU I ŚMIECHU
- AUTOSKUTERNIE
- ŚLIZGI GIGANTY
- KARUZELE Z CAŁEGO ŚWIATA

...rozweselą każdego. Zapewnią
fantastyczną zabawę

Lunaparki CRICOLANDU

to sieć parków rozrywki:

- w GDYNI, przy Skwerze Kościuszki,
- w Gdańsku, w centrum miasta,
  vis–a vis Stoczni Gdańskiej,
- w Lublinie, w Parku Ludowym

oraz w innych miejscowościach, do których
dotrze Cricoland w swym objeździe po kraju.
Wysoki poziom atrakcji, dobra zabawa,
radość, uśmiech